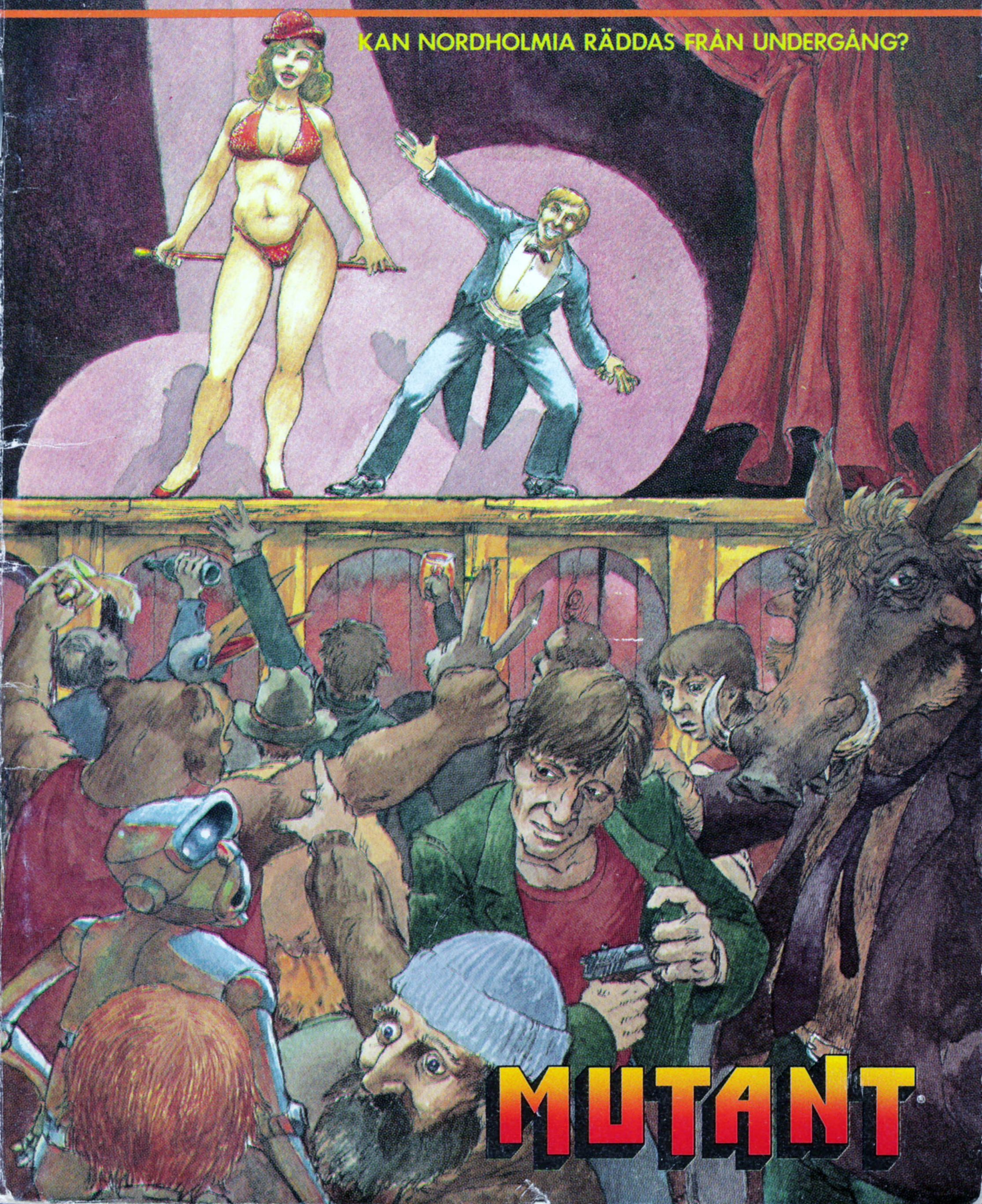
# JÄRNRINGEN



# JÄRNRINGEN

# HOTELL IMPERATOR



Konstruktion: KARIN FREDRIKSSON
Redigering: FREDRIK "snabb -87" MALMBERG
Omslag och illustrationer: PETER "är inte det snuskigt?" JOHNSSON
Produktion: KLAS "rundare lår!" BERNDAL
Kartograf: NILS "grov" GULLIKSSON
Datateknisk assistans: MICHAEL "långt till Solna" HENDE
Ett särskilt tack riktas till: ANDERS "swiss ARMY knife" BLIXT, MIKAEL "monsterboken NU!" KUNIHOLM, MICHAEL "fixa radion" PETERSEN, LARS-ÅKE "quick call" THOR

# INLEDNING

Du som är SL bör läsa hela häftet mycket noggrant. Gör gärna anteckningar och skisser där du tycker att det behövs. Studera sedan kartorna samtidigt som du läser beskrivningarna och förklaringarna som finns i äventyret. Är du osäker på hur en plats ser ut kan du göra en egen karta.

Äventyret är uppdelat i flera delar. Först kommer en bakgrundsinformation som beskriver var och när äventyret utspelar sig. Därefter följer en beskrivning av rollpersonernas situation och hur de får uppdraget som inleder äventyret. Bakgrunden skall läsas upp för dem och det gäller även det som postryttaren säger när han ger dem uppdraget. Spelledarens information berättar mer om äventyrets intrig, information som bara spelledaren skall känna till. Därefter börjar själva äventyret.

På flera ställen i äventyret och framför allt i beskrivningen av Hotell Imperator finns två slags information. Den inramade informationen skall läsas upp för spelarna. Texten utanför ramen är bara avsedd för SL och skall inte läsas upp. Om spelarna börjar undersöka platsen kan SL gradvis ge dem mer information – hur stort rummet är ifall spelarna börjar rita en karta exempelvis. Om spelarna lyckas med "Finna dolda ting" kanske de kan finna något dolt under ett skåp osv.

Ge aldrig spelarna mer information än nödvändigt. Låt dem själva lista ut vad saker och ting är och betyder. Ge dem ytterligare information om de frågar eller undersöker på rätt sätt.

Ge dina beskrivningar lite krydda, beskriv ljud och lukt, temperatur och så vidare så blir det roligare för dig själv och spelarna.

Det här äventyret är avsett för rollpersoner som redan har några teknologiska vapen och en smula erfarenhet. Om SL ändå vill spela det med nya rollpersoner bör han/hon utrusta dem ordentligt från början.

# BAKGRUND

Äventyret utspelas i utkanterna av Pyrisamfundet (ett hundraårigt rike styrt av Kejsar Thorulf Skarprättare) och i den hittills ganska outforskade vildmarken norr om samfundets gräns. Enligt Pyrisamfundets kalender är det nu den tjugoandra dagen i den åttonde månaden år 108. Hösten börjar inträda, men det är ännu varmt i luften.

Pyrisamfundet har någorlunda fungerande lagar men dessa är nästan helt satta ur spel i vildmarken. Där består befolkningen av människor, mutanter och en ovanligt hög procent muterade djur som har svårt att bli accepterade i städerna. Liksom i samfundet ogillar man psimutanter starkt.

Introduktionsäventyret "Uppdrag i Mos Mosel" som medföljer grundspelet har mer information om Pyrisamfundet och dess huvudstad Hindenburg.

I vildmarkerna flottar man timmer och tar sig fram på floder eftersom vägarna är så smala att det knappt går att frakta en kärra på dem, om det överhuvudtaget finns någon väg!

Pyrisamfundet får sitt järn, trä och guld från gruvor och skogshuggarläger i vild-

markerna och kontakten uppehålls däremellan av handelsmän. Det är för långa avstånd för att kunna använda heliograf och därför är skogsfolket i stort sett isolerat från civilisationen.

## SPELARNAS INFORMATION

Dimman ligger tät kring er. På avstånd kan ni höra enstaka ylanden av ensamma vilddjur som stryker omkring någonstans ute i det okända. Men det bekymrar er inte nämnvärt för ni är fullt upptagna av att fundera på vem av er som egentligen föreslog att ni skulle ge er ut på heden. Det har regnat hela natten och ni är genomvåta. Genomsura också, förresten. Det är den tredje dagen ni tillbringar irrande i ödemarkerna mellan Hardin och Torsvad. Kommentarer som "Genväg till Torsvad, va? Är du nöjd nu när provianten börjar tryta?!" "Jag? Jag var emot det här från början. Det var han som..." har flugit genom luften de senaste dygnen.

Plötsligt hör ni hovslag som närmar sig. En ensam ryttare tycks passera er på avstånd i full galopp. Dimman börjar lätta och ni skymtar ett klippmassiv på er vänstra sida. Ni förstår att ryttaren måste ha passerat in bakom det.

Tystnaden bryts av ett skrik följt av två hårda knallar och ytterligare ett skrik. En sadlad häst utan ryttare skenar emot er ifrån klipporna. När ni försiktigt tar er fram hör ni röster och strax ser ni vem de tillhör.

På marken bakom ett stort klippblock halvligger en man som trycker en sliten axelremsväska hårt mot bröstet. Sin andra hand håller han mot sin blödande axel och bredvid honom ligger en ännu rykande flintlåspistol. Runt den liggande mannen står fyra varelser som alla riktar sina vapen emot honom. Ledaren tycks vara en stor muterad älg och de andra tre är lodjur. Älgen grinar emot mannen och uppmanar honom att lämna ifrån sig väskan. När mannen vägrar riktar älgen sitt gevär mot honom för att ända hans liv.

Nu är det dags för spelarna att rycka in. Om de har uppfört sig försiktigt får de initiativet i striden som följer.

| | Rustning | Vapen | GC | KP |
|---|---|---|---|---|
| Muterad älg | Härdat läder | Musköt 15 mm | 40% | 30 |
| Muterad lo | Ingen | Flintlås-pistol 15 mm | 20% | 22 |
| Muterad lo | Ingen | Flintlås-pistol 15 mm | 20% | 20 |
| Muterad lo | Ingen | Flintlås-pistol 15 mm | 20% | 20 |

Banditerna har dessutom varsitt långsvärd med 20% träffchans som de använder när skotten tar slut.

Om striden slutar lyckligt (ur rollpersonerna synpunkt) tilltalar mannen dem med en svag stämma:

*"Mitt namn är Erjan och jag är postryttare. Jag är på väg till Hardin och så blir jag stoppad av de här kräken. Mitt eget fel egentligen, jag skulle aldrig ha tagit genvägen över den här förrädiska heden, men mitt ärende är brådskande, mycket brådskande."*

Postryttaren synar er noggrant och förstår givetvis att ni är äventyrare. Han avslöjar att han faktiskt har ett uppdrag till

er eftersom han är på jakt efter bra folk.

*"Jag befann mig i staden Nordholmia för några dagar sedan, när plötsligt en tjock rökpelare syntes några kilometer utanför stadsmuren. Man sade mig att något av de fyra godsen som ligger en bit därifrån måste ha fattat eld och uttröttad som jag var tänkte jag inte mer på saken.*

*Om kvällen blev jag uppsökt av stadens rådsmästare. Han var våldsamt upprörd och sade mig i förtroende att jag skulle söka upp ett gäng legosoldater eller detektiver och få dem att bege sig till Nordholmia så fort de förmår. Jag skulle ge dem det här brevet och säga åt dem att hålla tyst om sitt ärende på vägen till Nordholmia. Jag skulle också tala om att en riklig belöning väntar de rätta personerna."*

Erjan plockar fram ett förseglat brev ur väskan. I förseglingens röda lack ser ni ett sigill med en yxa och en slägga korsade över ett berg. Han sträcker fram brevet mot er.

*"Jag ber er. Ta emot den här passersedeln och visa den för vakten vid Nordholmias port när ni kommer fram. Jag hinner inte leta reda på några andra äventyrare för det är redan ont om tid. Mycket ont är jag rädd!"*

Tar ni emot brevet?



# SPELLEDARENS INFORMATION

Om spelarna accepterar uppdraget får de förutom brevet lite pengar till flodbåten som avgår från Torsvad. Erjan pekar ut riktningen åt dem och innan de skiljs åt upprepar han rådsmästarens ord:

*"Ta er hit så fort ni kan, men avslöja inte ert ärende för någon under vägen.*

*Rådsmästaren talar om allt ni behöver veta när ni träffar honom".*

Rökpelaren som Erjan såg var mycket riktigt ett av godsen som brann. Det hade blivit söndersprängt, plundrat och slutligen uppbränt. Under de fem dagar som Erjan varit borta har ett nytt gods mött samma öde som det första och innan spelarna kommer fram till staden är även det tredje och fjärde ödelagda. Nordholmias befolkning är djupt oroad för godsen var starkt beväpnade och inga arméer eller större rövarband har ens skymtats av skogsmännen som bor i bergen. Ingen av godsens innevånare har undkommit för att tala om hur överfallen gått till.

Rådsmästaren hyser dock starka misstankar mot "Järnringen", en förbrytarliga bestående av psimutanter, som han tills nu trott vara utplånad sedan 10 år tillbaka.

Han har rätt. Det är "Järnringen" som är skyldig till förödelsen och de planerar nu ett anfall mot Nordholmia med uppsåt att utplåna staden för gott, dels för att komma åt stadens rikedomar men också för att hämnas det som stadens styrande gjort dem.

Järnringen, eller "Hjärnringen" som de själva kallar sig, bildades för 40 år sedan och de invigda finns spridda överallt i Pyrisamfundet. Ligans mål är att genom utpressning och plundring ta över landet bit för bit och medlemmarna är helt fanatiska i sin tro på de psykiska krafter som de vill ska styra världen.

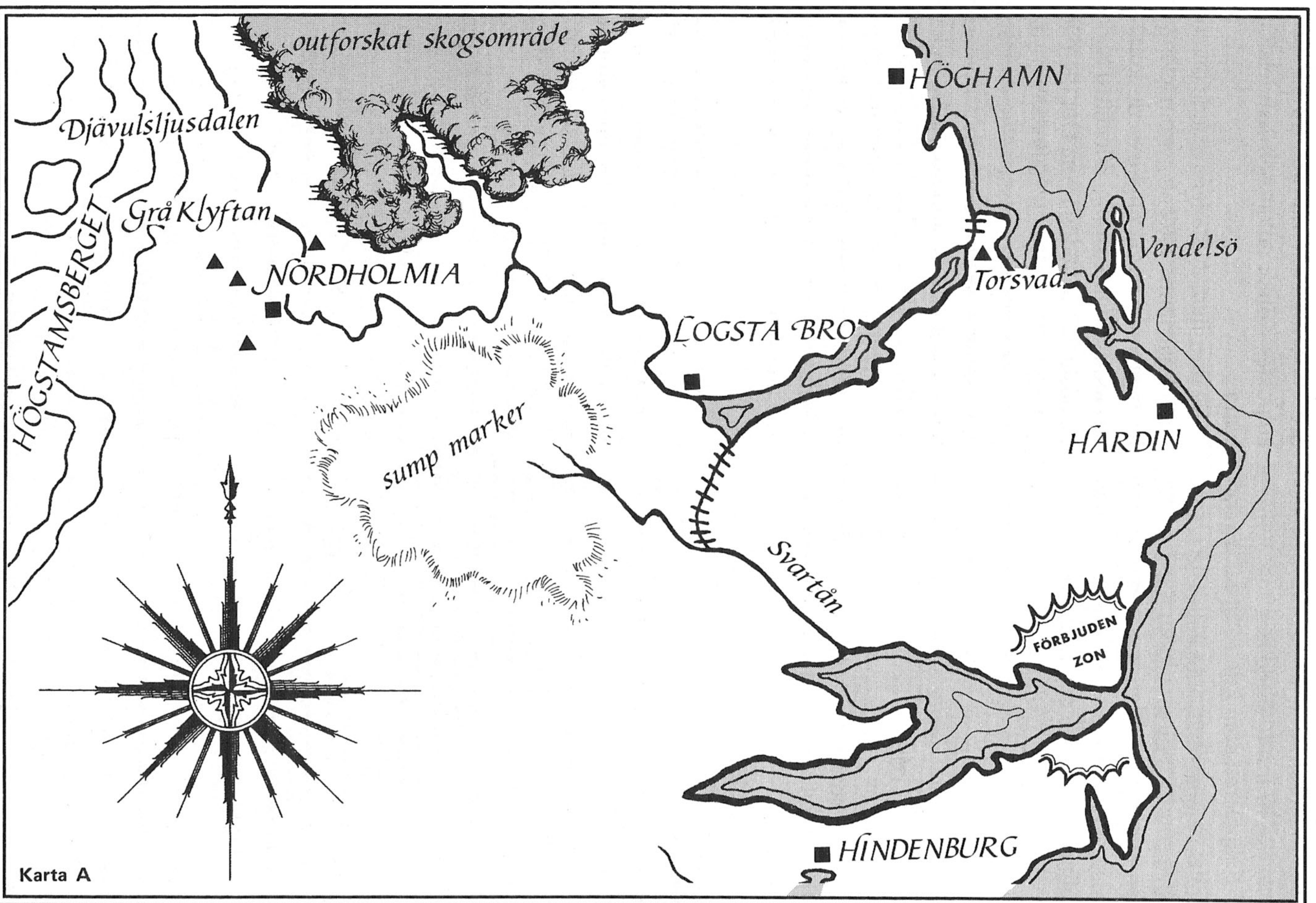
En del av Järnringen kom till Nordholmia för ungefär 11 år sedan. I skepnad av handelsmän försökte de ta ledningen över staden genom att fiffla till sig nyckelposter i olika gillen och handelsförbund

De drev flera av stadens aktade personer till självmord, efter att genom telepati ha tagit reda på hemligheter de kunde använda för utpressning. Efter ett år hade de nästan hela staden i sina klor men de lyckades inte helt och hållet. Några få personer lyckades i sista sekunden avslöja sammansvärjningen och psimutanterna dödades och brändes. Några lyckades fly, men flera av dem var svårt sårade och skogsmännen tog upp jakten på dem. Psimutanterna drevs upp i bergen och ingen hörde någonsin av dem igen. Alla antog att de hade dött där, antingen av svält eller av vilda djur.

Livet gick vidare i Nordholmia och ingen anade att den lilla gruppen faktiskt hade överlevt. Genom en otrolig slump upptäckte de en hittills okänd vägtunnel som ledde till mer än de vågat drömma om. Ett gammalt lyxhotell i perfekt skick från den stora katastrofens dagar!

Hotellet hade övergivits sedan någon fört in pesten i det och här kunde psimutanterna vila ut och läka sig med läkedroger som de fann. Efter ett tag tog de kontakt med sitt högkvarter och ordern de fick var att stanna kvar och försöka ta över Nordholmia än en gång.

Åren gick och psimutanterna lärde sig förstå all den till synes så obegripliga teknologin. De hittade bland annat ett hemligt rum i källaren, fyllt av maskiner som teleporterade vad som helst långa sträckor. Flera psimutanter kunde redan teleportera sig själva men det här var något helt nytt!


outforskat skogsområde
HÖGHAMN
Djävulsljusdalen
Grå Klyftan
HÖGSTAMSBERGET
NORDHOLMIA
Vendelsö
Torsvad
LOGSTA BRO
HARDIN
sump marker
Svartån
FÖRBJUDEN ZON
HINDENBURG

Karta A

Stunden var inne att hämnas på Nordholmia. Genom att föra ut teleporteringsmaskinerna till platser i närheten av godsen kunde de teleportera ut något annat som de hittat i dalen; stridsrobotar. Godsen utplånades fullständigt och psimutanterna plundrade dem allihop.

Deras plan för staden är liknande. De tänker smuggla in en maskin innanför stadsmuren och se till att den stannar där till dess robotarna hunnit igenom. De har en plan för hur det skall gå till...

Det tar ungefär en dag för spelarna att ta sig till Torsvad. Därifrån avgår en ångbåt kl 7 på kvällen, men den svänger av vid Logsta Bro och fortsätter tillbaka in i Pyrisamfundet mot Hindenburg. Erjan talar om för spelarna att de kan hyra hästar i Logsta Bro och sedan fortsätta resten av vägen till Nordholmia.

## Resan till Logsta Bro

Resan till Logsta Bro går bra och inget speciellt inträffar på vägen. Ångbåtens namn är "Regnbågsforellen". Den är dessvärre av äldre dags dato och inte speciellt snabb. I skymningen av den andra dagen närmar sig rollpersonerna Logsta Bro och kaptenen ber dem att gå ut på däck med sitt bagage och göra sig beredda att gå iland när båten stannar till vid bryggan.

*Det är en vacker sensommarkväll och floden flyter stilla, klar och spegelblank. En bit uppåt floden skymtar ni en lång träbrygga och silhuetterna av några hus. Förutom "Regnbågsforellens" dova dunkande är det tyst och lugnt.*

*Plötsligt hörs ett nytt ljud; ett snabbare, tystare dunkande. Ni ser en annan båt glida upp jämsides med er. En verklig skönhet!*

*Båten är vit och strömlinjeformad med rader av lanternor i alla nyanser från vitt till violett som speglar sig i det blanka vattnet. Vid relingen står en man lutad och tittar filosofiskt ned i vattenvirvlarna försjunken i djupa tankar. Han är i trettioårsåldern med välfriserat blont hår och dyrbara kläder.*

*Över hans axlar hänger en vid, vinröd slängkappa av sammet och hans skjorta är av vitt siden. De åtsittande byxorna har samma färg som kappan och hans högskaftade vida stövlar följer klanderfritt det senaste modet. Plötsligt ser han upp och får syn på er. Ett leende sprider sig på hans läppar och ni tittar rakt in i ett par pigga gröna ögon. "Godafton. Ett sånt fint väder vi har ikväll!"*

När spelarna svarar mannen frågar han om de är på väg till Nordholmia, eftersom de helt uppenbart tänker stiga av vid bryggan. Om de svarar ja erbjuder han dem lift hela vägen och uppmanar dem att följa med på båten som hans gäster. Han verkar mycket trevlig och spelarna ser inget skäl att misstro honom.

Om spelarna svarar ja till hans inbjudan får de en ytterst angenäm resa till

Nordholmia.

Ifall de däremot säger nej får de hyra hästar vid Logsta Bro till ockerpris och ta sig fram till staden via slingriga, otillgängliga vägar. De kommer isåfall fram till Nordholmia ett dygn efter båtens ankomst.

## "SAGA" och Morgan Morgonstjärna

Den vita båten, vars namn "Saga" står inpräntat i fören, lägger till ett stycke från bryggan. När spelarna går dit förs de ombord av en stor muterad björn som visar dem vägen till en av hytterna. Björnen knackar och när någon svarar säger han till spelarna att de kan gå in.

> *Hytten ni har kommit in i är förvånansvärt stor och smakfullt inredd. Överallt finns tända vaxljus och vid väggen står ett bord med ost, bröd och frukt. I en fåtölj sitter mannen som bjöd in er och knäpper på en luta samtidigt som han antecknar små krumelurer på ett papper. Från en sidodörr kommer en lång och storvuxen kvinna in i rummet.*
>
> *Hon är mörkhårig med grovskurna anletsdrag och är klädd i en enkel grå vadmalsklänning. I händerna håller hon två flaskor vin som hon ställer på bordet vid väggen. Mannen ser upp från sitt papper, frånger ett bländande leende och vinkar med penna åt er att komma in.*

Mannen med lutan heter Morgan Morgonstjärna och kvinnan i den grå klänningen är hans hustru Beatrice. De hyser en uppriktig vänlig inställning gentemot spelarna.

Morgan äger båten och de är på väg till Nordholmia efter att ha blivit eftersända av Nils Segersäll, rådmästaren. Morgan är nämligen chef för den showtrupp som befinner sig på båten. Eftersom Nordholmia är en mycket isolerad stad skickar man då och då efter underhållning som kan roa befolkningen.

Morgan välkomnar spelarna och presenterar sig själv och Beatrice. Han insisterar på att få bjuda på en matbit och att talas vid under kvällen. Morgan är mycket pratsam och öppen och efter att ha talat om sig själv och sitt ärende frågar han spelarna om deras skäl att vistas häromkring. Han pressar dem inte om de vill hålla tyst om saken.

Beatrice är mycket tystlåten och verkar oroad över något. Hon tar inte ögonen från Morgan på hela kvällen.

Någon gång under kvällen nämner Beatrice att de varit på Vendelsö och provianterat och då drabbas Morgan av en fruktansvärd huvudvärk. Han blir tvungen att dra sig tillbaka och kvällen avslutas hastigt. Beatrice blir mycket orolig.

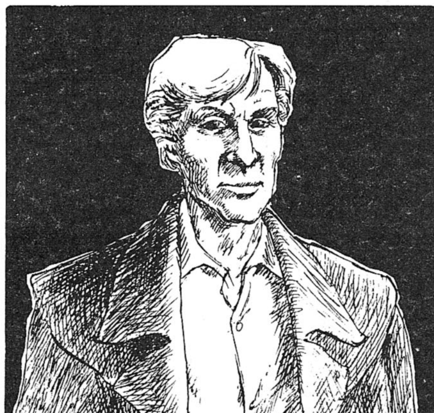
Morgan får faktiskt en sprängande huvudvärk och det beror på att han varit utsatt för hjärntvätt av "Järnringen" på just Vendelsö (se nästa stycke, Järnringen och Morgan Morgonstjärna). Om någon av spelarna har mutationen empati eller telepati kan han känna att något är fel i Morgans hjärna.

Ombord på båten finns förutom Mor-

gan och Beatrice följande personer:

Biorn (den muterade björnen), Hardy (Morgans vän och musikkompositör), Janice, Rebecca och Veronica (tre vackra blondiner, "trillingar" men egentligen spioner för Järnringen), Lana (sångerska), Alan (trubadur), tre muterade katter (akrobater och dansare), tre musiker samt Stefan (allt-i-allo).

Morgan och Beatrice är före detta äventyrare och mycket tuffa om man startar bråk med dem.



## MORGAN (alias Morgan af Löwenbräu)

| | | |
|---|---|---|
| STY | 7 | **Vapen** |
| INT | 16 | Värja 90% |
| PER | 18 | Bedövningspistol 50% |
| STO | 9 | 7 poängs Plastrustning |
| SMI | 18 | |
| FYS | 14 | |
| MST | 18 (för tillfället 3) | |
| KP | 23 | |

**Färdigheter**

Hoppa 70%, Klättra 70%, Lyssna 40%, Stridskonst/Självförsvar 60%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 80%, Stjäla 50%, Rida 60%, Övriga färdigheter 20%

**Speciell utrustning**

Morgan bär en komlänk (inkopplad på Beatrices).

**Bakgrund**

Morgan föddes år 74 och blev Markisens Hektor af Löwenbräu enda barn. Markisen var mycket stolt över sin son och markistitelns arvtagare fick en god uppfostran.

Vid 19 års ålder skickades han ut i en närbelägen förbjuden zon tillsammans med en grupp äventyrare, "för att få lite råg i ryggen". När Morgan kom hem igen hade han visserligen lärt sig en hel del om livet, men till faderns fasa hade han mött sitt livs stora kärlek, en BARBARKVINNA!

När markisen förstod att Morgan inte tänkte ändra sig i sitt val av hustru uppstod en smärre dispyt som slutade med att Morgan avsade sig titeln och sina anspråk på palatset och ägorna (med andra ord flydde han sedan markisen försökt skjuta skallen av honom med ett gyrojetgevär).

Tillsammans med Be-Atrik upplevde Morgan en hel del innan de slutligen drog sig tillbaka och köpte "Saga" för en del av sin samlade förmögenhet.

Morgan är gentleman ut i fingerspetsarna. Han klär sig snobbigt och hans röst kan – ibland verka en aning högtravande och nasal. Vid dessa tillfällen kan han använda uttryck som "chockerande, på min ära" eller "vid min heder". På hans vänstra hand sitter en stor rubinring och om man vänder på rubinen finns där det Löwenbräuska sigillet (ett rytande lejon, stående på bakbenen).



## BEATRICE (alias Be-Atrik Björnstryperska)

| | | |
|---|---|---|
| STY | 18 | **Vapen** |
| INT | 10 | Tvåhandssvärd 75% |
| PER | 9 | Ultraljudspistol 40% |
| SMI | 17 | 4 poängs Härdat läder |
| STO | 17 | |
| FYS | 17 | |
| MST | 14 | |
| KP | 34 | |

**Färdigheter**

Hoppa 55%, Klättra 65%, Lyssna 45%, Första hjälpen 75%, Gömma sig 75%, Smyga 85%, Jaga och spåra 45%, Stridskonst/Självförsvar 55%, Rida 65%, Övriga färdigheter 15%

**Bakgrund**

Be-Atrik föddes år 75 i ett avlägset bergsområde och spåddes redan vid födseln att bli en stor krigare. Hon växte upp till en ovanligt högrest och kraftig barbarkvinna och efter att vid 15 års ålder ha dödat en björn med bara händerna spreds hennes rykte som oövervinnelig. Därför blev förvåningen stor bland stamfränderna när hon till make valde en spenslig ung adelsman och gav sig av tillsammans med honom.

Beatrice är ganska tystlåten och hennes röst är djup och långsam. Hon har mörka ögon och mörkt hår och under klänningen är hennes hud solbränd och full av ärr efter hugg och skott. Om hon blir retad kan hennes tysta lugn snabbt bytas ut mot raseri och bästa sättet att reta henne är att hota Morgan.

## BIORN

| | | |
|---|---|---|
| STY | 18 | **Vapen** |
| INT | 8 | Tvåhandsklubba 50% |
| PER | 6 | **Mutationer** |
| SMI | 10 | Eldkastare |
| STO | 23 | Pansarartad hud |
| FYS | 18 | Stor |
| MST | 11 | |
| KP | 41 | |

**Färdigheter**

Stridskonst/Självförsvar 75%, Smyga 50%, Lyssna 60%, Övriga färdigheter 10%

**Bakgrund**

Biorn har kämpat vid Morgans sida i flera år i ett otal förbjudna zoner. Han är stark och lojal mot sina vänner.

Morgan och Beatrice bär inga tunga vapen eller rustningar på sig ombord på båten, men de bär alltid pistolerna dolda under sina kläder.

# Järnringen och Morgan Morgonstjärna

För en månad sedan fick Järnringens ledare Makron genom spioner reda på att rådmästaren hade sänt efter Morgans showtrupp och då föddes planen som nu börjar nå sitt slutskede. Makron insåg genast att Morgan var den som skulle

kunna föra in teleporteringsmaskinerna i staden utan att väcka misstankar och han sände genast tre spioner till Hardin där "Saga" befann sig för tillfället. Det var Janice, Veronica och Rebecca, som egentligen är så kallade Kloner, människokopior, som psimutanterna funnit nedfrusna i sin hemliga dal.

De tre undersköna "trillingarna" fick genast anställning i artistgruppen och började sända regelbunden information till Makron. När "Saga" anlöpte Vendelsö sökte några psimutanter i skepnad av handelsmän upp Morgan och erbjöd honom några fördelaktiga affärer. När han följt dem till deras värdshusrum slog de honom medvetslös och förde honom till Makron.

Morgans mentala styrka försvagades med droger och med hjälp av sina mentala krafter fick psimutanterna Morgan att tro att han köpt teleporteringsmaskinerna för en strålande uppvisning i hans föreställning. De fick Morgan att fullständigt glömma överfallet och inplanterade sedan huvudvärken som stiger ju närmare sanningen han kommer. Den får honom att omedvetet blunda för sambandet mellan teleporteringsmaskinerna och hotet mot Nordholmia.

Under färden uppför floden har Morgan haft flera till synes oförklarliga migränanfall. Han kan inte tala om teleporteringsmaskinerna med någon (inte ens Beatrice). Om han ges en injektion av ett sanningsserum eller pressar honom med frågor utan att släppa honom kommer konflikten mellan lögn och sanning orsaka en kortslutning i hans hjärna och han minns plötsligt allt.

# NORDHOLMIA

När spelarna närmar sig Nordholmia visar spelledarens dem karta B.

Om de far med "Saga" släpps de av vid teatern (17) där båten förtöjs. De anländer klockan 6 på kvällen den 27:e.

Om de rider från Logsta Bro anländer de på eftermiddagen den 28:e.

## Allmänt om Nordholmia

Nordholmia är en stad med gamla anor. För länge sedan bodde där all sorts människor men efter en längre period av missväxt började folk flytta därifrån. Länge låg staden nästan öde och hade börjat förfalla när man plötsligt fann guld, silver och framför allt järn i bergen. Nästan över en natt befolkades Nordholmia igen, denna gången av guldvaskare, gruvmän, skogshuggare, smeder och köpmän.

Nordholmia är en rik stad och 70% av innevånarna är tillfälliga lycksökare som kommer och går. De återstående 30 procenten innehar fasta yrken i staden, som värdshusvärdarna, vakter, handelsmän och så vidare.

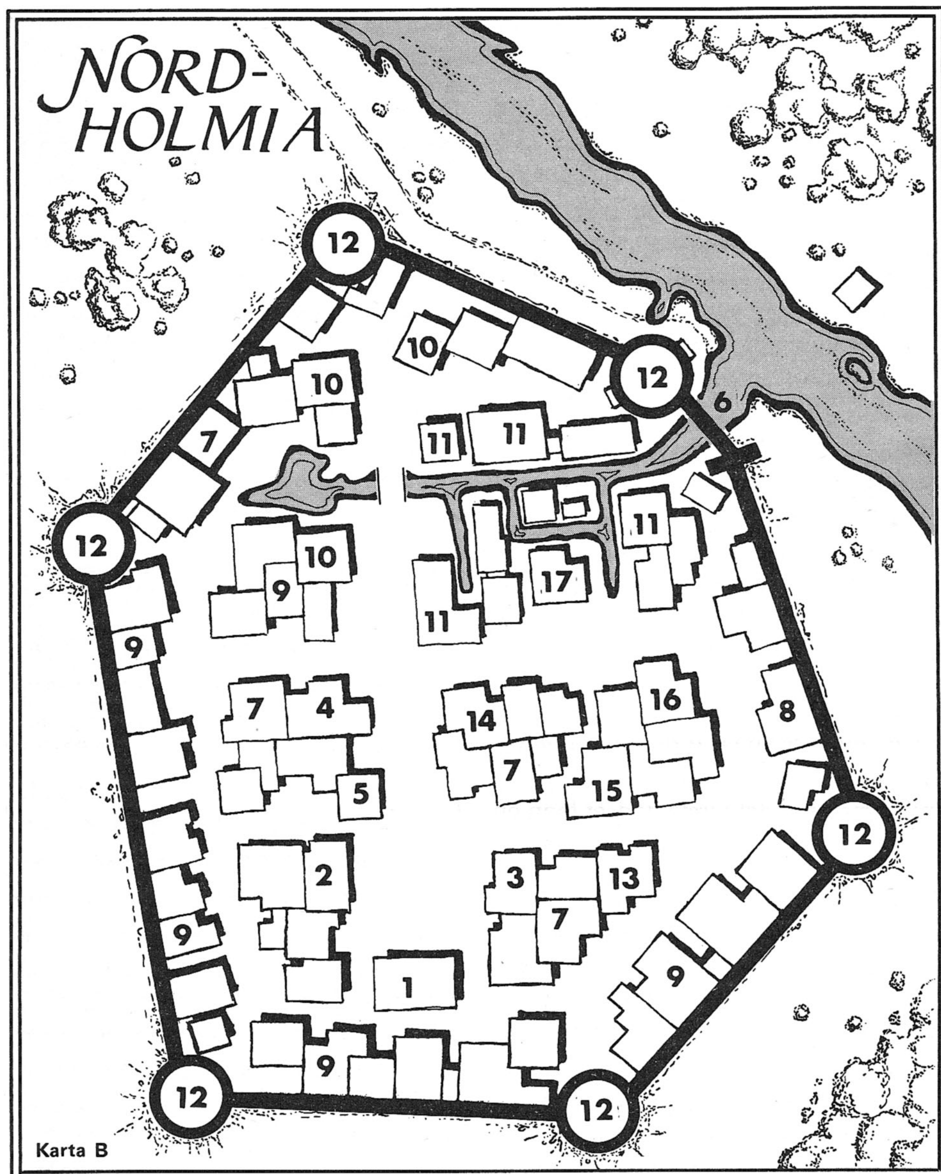
Staden är omgiven av en rejäl stadsmur av granitblock. I skogarna bor ett stort antal skogsmän som ibland visar sig för att proviantera.

Nordholmia var en gång en stor stad och delar av den är fortfarande obebodda. Staden finns uppritad på karta B. Vissa kvarter och många hus har inget nummer och de har inget intresse för spelarna. Andra är av större vikt och beskrivs ingående (exempelvis teatern).

För enkelhetens skull har Nordhol-

mias alla innevånare 24 KP. Om de är värdshusvärdar, handelsmän eller liknande har de 30% SMIkast och 12 i alla grundegenskaper. Skogshuggare, guldgrävare eller skogsmän har däremot 70% SMI-kast och 17 i STY. De är dessutom utrustade med långsvärd och flintlåspistol.

Runt staden fanns de fyra godsen som nu ligger i ruiner.



## 1. Rådhuset

*Rådhuset ligger vid torget och är ett stort trevåningshus av sten. En blank, svart stentrappa leder upp till ett par dubbeldörrar av brons med två svarta stenpelare på var sida. På dörrarna sitter dörrkläppar i brons föreställande en örn.*

Om spelarna knackar på porten öppnas den av en av de två vakterna som finns innanför den. De vill se brevet innan de släpper in spelarna. Vakterna är beväpnade med 7.62 mm gevär och har 50% träffchans.

På övervåningarna finns rådssalen, kontor och mottagningsrum där skrivare och rådsmän befinner sig. Rådmästaren finns på övervåningen men kommer ner när han får höra vilka rollpersonerna är.

Segersäll för ned personerna i källaren och visar dem in i ett hemligt rum utan fönster som är helt ljudisolerat. Där berättar han för dem om Järnringen och om deras första försök att överta staden för tio år sedan. Han visar dem hur han vet att det är de som har plundrat godsen. I spillrorna efter det första godset fann en milisvakt nämligen en medaljong med Järnringens märke, halvsmält av värmen.

Godsen var totalt söndersprängda. Inga normala vapen kunde ha gjort sådan skada, till och med teglet i husen hade utsatts för otrolig hetta och smält.

Segersäll säger åt spelarna att de måste försöka ta reda på psimutanternas planer och det måste ske snabbt. Psimutanterna kan slå till när som helst, kanske redan i natt! Rollpersonerna får helt fria händer men inna de skiljs ger rådmästaren rollpersonerna några goda råd.

- Psimutanterna tycks alltid slå till på natten.
- De har alltid spioner på platsen innan de slår till.
- De kan vara otroligt fräcka. Håll ögonen öppna!
- Gå på Morgonstjärnas föreställning. Man har fått några tips, men vet inte vad som är grunden bakom dem.

Spelarnas uppgift blir först och främst att rädda staden ur den omedelbara faran och i andra hand att söka upp Järnringens tillhåll och oskadliggöra psimutanterna för gott. De får 20000 Kr om de lyckas i belöning. Rådmästaren ger dem 2 sanningsserum, 1 lydnadsdrog och 5 regen 1 som hjälp på vägen.

## 2. Värdshuset Mirandas Bägare

*Ni står framför ett trevligt litet stenhus med gröna fönsterluckor både på nedre och övre våningen. Över dörren hänger en skylt med texten "Mirandas Bägare" i röda bokstäver. Det luktar mat långt ut på gatan och ni hör strängmusik flöda ut.*

Mirandas Bägare är ett utmärkt värdshus med god service och Miranda innehar mästerskapet hos stadens kockar och kokerskor. Huvuddelen av gästerna är vänliga och handfasta skogshuggare. De talar gärna om trakten och berget

men ogillar alltför mycket prat om högteknologi.

En dålig bard spelar lyra och sjunger självskrivna ballader om livet i bergen. Han heter Josua och är en numera halvblind, före detta guldvaskare som vet mycket om bergen och kan alla gamla legender. För en öl berättar han det för rollpersonerna.

På värdshuset bor också Rachel, en av psimutanternas spioner. Hon ser tärd ut och är vulgärt målad (alla på värdshuset tror att hon tillhör stadens "dåliga" flickor).

## 3. Scat Dobbling's

*Från det överdådiga trähuset med olikfärgade blyinfattade glasfönster hörs skratt, skrän och ljudet av klingande mynt. En inte helt nykter herre i prålig kostym vacklar ut, stödd av en dam i vågad klädsel. Namnet Scat Dobbling's står över ingången som täcks av ett genomskinligt draperi.*

Stället är stadens ledande spelhåla och nöjeslokal på samma gång som det är ett värdshus. Inredningen är elegant och mitt i salen på bottenvåningen finns en roulette där spelarna trängs.

Scat Dobbling själv övervakar spelbordet genom en stor envägsspegel som täcker en av väggarna, när han inte vandrar omkring bland gästerna och ser allmänt stöddig ut. Rouletten är fixad ifall turen skulle bli för stor bland spelarna. Maten är mindre bra men vinet smakar gott. För tillfället är Scat ovanligt otrevlig eftersom Morgan Morgonstjärna ger honom konkurrens om pengarna.

Här bor Landon, psispion, som spelar lite för att hålla uppmärksamheten ifrån honom.

## 4. Vincent's Pub och gästgiveri

*Huset påminner en hel del om Miranda's Bägare men är en aning större. Det är i sten och två våningar.*

Vincent's är ett traditionellt värdshus med god mat och mörkt öl. Gästerna är blandade. Här bor såväl handelsmän som skogsmän och guldvaskare. I ett hörn sitter ett ungt förälskat par. De är Jonathan och Marion och de är i verkligheten två av psimutanternas fyra spioner i staden (de är alltså själva psimutanter).

I ett hörn sitter en skogshuggare och deppar över en öl. Han är ledsen över att hans bror, Vackre Jean, har försvunnit i bergen.

## 5. Guldhästen

*Över värdshusets dörr hänger en liten förgylld trähäst och dörren står på glänt. Det är svårt att se in genom fönstren eftersom lokalen är fylld av rök.*

Detta är handelsmännens värdshus och möteslokal. Här samlas man och

röker pipa, dricker varm punsch och diskuterar affärer.

## 6. Portarna

> *Bredvid de två enorma Järnportarna i muren ser ni ett vakttorn med en mindre port. Vid porten står en vakt.*

De stora portarna öppnas bara för de båtar som har tillstånd från rådet att komma in. Genom den lilla porten kan man gå in i staden men inte förrän man talat om sitt ärende och godkänts av vakten. När rollpersonerna visar vakten sitt tillstånd släpper han genast igenom dem och ber dem skynda sig till rådhuset.

## 7. Privat värdshus

På olika ställen i staden, mest på sidogator, finns de privata värdshusen. De är billiga men för det mesta fullbokade. Värdshusen vid torget är för tillfälliga besökare men på de privata bor man i regel längre, under tiden man sköter sina affärer eller arbetar i staden. Här serveras regelbundna rejäla måltider av ansvarsfulla och gemytliga värdar. Här bor skogshuggare, smeder, en del handelsmän och de flesta stadsborna.

## 8. Milisstation

> *Milisstationen är en låg byggnad med gallerförsedda fönster.*

Här finns milischefen Halbard med tre beväpnade vakter (revolvrar, 38-kalibriga). Resten av milisvakten finns i vakttorn eller vid portarna.

I huset finns plats för åtta fångar.

## 9. Öde före detta bostadshus

Överallt i staden finns de öde husen. Allt som finns därinne är damm och en eller annan kvarglömd möbel. Fönster och dörrar är igenspikade.

## 10. Öde före detta lagerhus

I hamnen och på några andra ställen ligger öde lagerbyggnader. De innehåller bara damm och gamla lådor.

## 11. Lagerhus

En och annan av lagerbyggnaderna har åter tagits i bruk. De är fulla av lådor med rep, hinkar, vaskpannor mm.

## 12. Vakttorn

Vakttornen är fyra våningar höga och i varje torn finns två milisvakter. De är beväpnade med 38-kalibriga revolvrar och har 30% träffchans. Deras rustningar absorberar 5 SP.

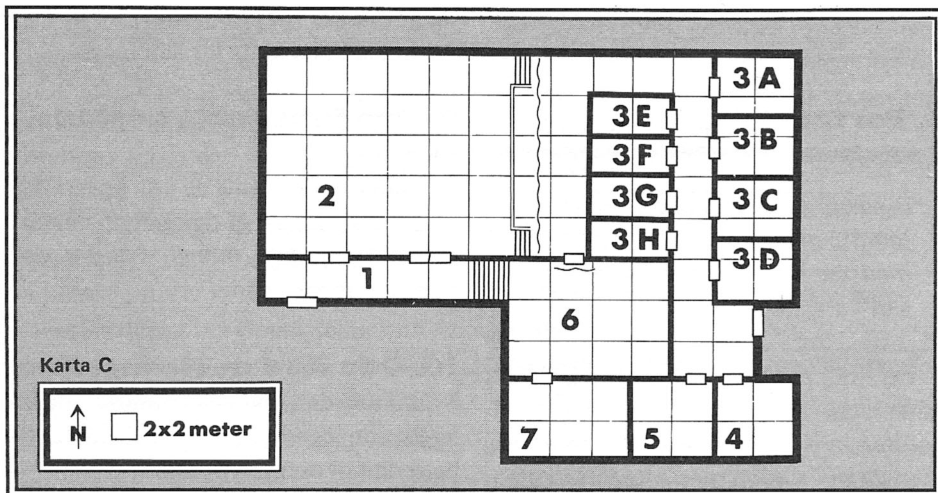
Från tornen kan man se långt och vakterna har alltid en man högst upp. Vaktavlösningen sker klockan 06.00 och 18.00.

## 13. Bageri

## 14. Handlare

## 15. Vapenhandel

## 16. Vinhandel




## 17. Teatern

*Vid hamnen ligger den gamla teaterbyggnaden av mörkt trä. Den har två våningar och koppartak. Ingången vetter emot kajen och består av två stora ekdörrar. En liten veranda skymtar bakom en berså av stora gröna buskar.*

När spelarna kommer till staden är dörrar och fönster igenspikade eftersom teatern legat öde länge, men så snart Morgan och C:o tar över, snyggas den till och vädras ur. Beskrivningarna nedan gäller när rummen blivit möblerade.

### 1. Hallen

*Hallen är mycket lång och längst bort finns en trätrappa som leder upp mot övervåningen. Hela hallen är av trä med blekta väggmålningar från gamla skådespel. På den västra väggen finns två dubbeldörrar och i trappan sitter en liten skylt.*

Skylten innehåller en varning mot att gå i trappan och den är undertecknad av Morgan. Trappan är i dåligt skick och om en rollperson försöker gå i den måste han slå över sin STO med 1T20 för att inte braka igenom. På övervåningen finns bara damm.

### 2. Stora salen

*Ni kommer in i en stor sal med rader av långa träbänkar framför en scen. På väggarna finns ljushållare med vaxljus. Två små trappor leder upp till scenen som har en grön sammetsridå.*

Salongen har plats för 150 personer. Bakom ridån står ett antal musikinstrument och två stora lådor täckta av sammet. Det är teleporteringsmaskinerna. De är sammetsklädda både utanpå och inuti och vid första anblicken ser de inte mystiska ut. Under tyget är de av metall och om man lyfter en lös flik hittar man en elektronisk instrumentbräda med blinkande ljus och touchknappar (fliken hittar spelarna bara om de försöker Finna dolda ting).

Om man trycker på rätt knapp teleporteras man över till den andra lådan. Ett blåaktigt ljus omstrålar teleporteringsmaskinerna när de aktiveras. Scengolvet är full av luckor som är ordentligt reglade underifrån.

## 3. Loger

*Från scenen går en smal gång som gör en krök. I den finns åtta dörrar.*

Dörrarna leder till artisternas loger, där de också bor. Dörrarna är inte låsta.

**Loge 3A.** Musikerna som spelar under föreställningen har sina tre sängar här. I rummet ligger mängder av noter och i ett skåp finns whisky och glas.

**Loge 3B.** Också här finns tre sängar. Här bor Janice, Veronica och Rebecca. I rummet finns mest kläder och smink. I ett litet sminkskrin på ett bord ligger en metallpenna med en inbyggd komradio. På pennan finns en reklamslogan; "Avkoppling? Komfort? Storslagen natur? Hotell Imperator!". Under huvudkudden i Janice's säng ligger en maserpistol.

**Loge 3C.** Här bor sångerskan Lana och trubaduren Alan. I rummet finns bara två sängar, lite noter och kläder.

**Loge 3D.** Detta är Hardy's loge. På sängen ligger lite noter och en batteridriven, bärbar synthesizer.

**Loge 3E.** Rummet används som förråd. Här finns dekoren och de saker som används under föreställningen.

**Loge 3F.** Här bor de tre muterade katterna. I en kista under en av sängarna finns en ansenlig mängd kammar och borstar, schampoo, paljetter samt brylkräm.

**Loge 3G.** Ett dammigt men i övrigt tomt rum.

**Loge 3H.** Här bor allt-i-allot Stefan.

## 4. Kök

*Köket är fullt av damm och gamla kastruller. På köksbordet ligger en ihjälsvulten råtta.*

Köket används inte. Man beställer in mat från värdshusen istället.

## 5. Biorns rum

*En väldigt bred säng står vid väggen och en stor kista står i ett hörn.*

Här bor den muterade björnen. Han har mest kläder i kistan men också en läderrustning och ett välskött bredsvärd.

## 6. Arbetsrum

*Rummet är smakfullt möblerat och ni känner igen möblerna från Morgans och Beatrices hytt på "Saga". Här finns ett skrivbord, ett skåp och i ett hörn står en rejäl kista. På den västra väggen hänger ett grönt draperi.*

I skrivbordet finns lite pengar, en komlänk, en miniräknare, papper med uträkningar och protokoll över ekonomiska förehavanden med mera. En annan bunt innehåller dikter, monologer, sånger och noter. I skåpet finns kläder av elegant snitt, en kristallkaraff med ett otroligt välsmakande vin och två glas av kristall.

Kistan i hörnet är låst och Morgan bär nyckeln på sig. En nålfälla i låset får tjuven att falla i sömn under 1T4 timmar om den utlöses. Kistan innehåller en purpurröd slängkappa (värd 5000 Kr) och en nålvass värja inlindad i brun sammet. Här ligger också, inlindad i sammet, Morgans plastrustning och ett skrin med 3 st läkedrog 3 och en regen 2. Bredvid skrinet ligger en glänsande spränggranat.

Bakom draperiet finns en dörr ut emot scenen.

## 7. Sovrum

*En lyxig dubbelsäng i ek står mitt i rummet. I ett hörn står en kista och det finns ett likadant skåp som i arbetsrummet. Vid fönstret står ett bord med två stolar och på det står en karaff blåvin.*

Här sover Morgan och Beatrice. I skåpet ligger flera vackra men enkla klänningar och ett ovanligt tungt tvåhandssvärd av ypperlig kvalitet. I ett skrin ligger två halsband (ett med guldlänkar värt 900 Kr och ett med stora björnklor).

I kistan, utrustad med en fälla lik den i arbetsrummet, finns en härdad läderbrynja, ett höftskynke av rödfärgat läder och 5000 Kr. I ett lönnfack ligger en livsdrog. Beatrice har nyckeln (en dublett till Morgans).

Spelledaren är fri att själv bestämma var de olika personerna i showtruppen befinner sig under dygnet.

Planens slutskede

# Föreställningen

Morgans artister samlas till en föreställning den 28:e klockan 7 på kvällen. Därefter skall artisterna uppträda på skilda håll i staden under några veckor. Morgan har noga förberett kvällens program utan att ana att det ingår i ett större spel: psimutanternas.

Spelledaren kan lägga upp föreställningen hur han vill men bör tänka på vilka artister som ingår. Ett nummer som måste ingå är detta:

*Belysningen dämpas och Morgan stiger fram på scenen, klädd i mörka kläder och med ett gåtfullt leende på läpparna. Han håller*

*upp ett spelkort, spader dam, för publiken. Han mumlar något och håller plötsligt tre kort i handen – tre stycken spader dam. I samma ögonblick dyker trillingarna upp på scenen, klädda i rött, blått och gult.*

*"Mina damer och Herrar" säger Morgan, fortfarande leende. "Som vi alla vet finns det människor som äger sällsamma krafter, men jag ska bevisa att ingen mutation, ingen kraft är starkare än MAGI! Med dess hjälp kommer jag nu förflytta en ung vacker dam från ett ställe till ett annat inför era ögon!" Janice svävar fram, iförd glittrande röda paljetter, och dansar ett varv kring Morgan.*

*"Nu tror ni naturligtvis att damen är psimutant", säger Morgan och river loss ett enhälligt gapskratt från publiken. De behöver bara slänga ett ögonkast på den minst sagt överdimensionerade blondinen för att förstå att hon inte är det.*

*De två andra trillingarna skjuter in varsin svart sammetslåda. Janice stiger in i den ena och drar ett svart draperi för den öppna sidan. För ett ögonblick tycks scenen glöda av ett blåaktigt ljus och sedan drar Morgan med en elegant gest undan draperiet och lådan är tom. Draperiet på den andra lådan slås undan och Janice tar ett steg ut på golvet med ett bländande vitt leende. Numret får stora applåder och Morgan bugar lätt innan han försvinner in bakom ridån och showen fortsätter.*

Detta är inget trick. Morgan har teleporterat Janice från den ena lådan till den andra. Lådorna är teleporteringsmaskinerna som psimutanterna tvingade Morgan att köpa. Morgan är nu under inflytande av deras psikrafter och utför en av befallningarna han fick på Vendelsö.

Numret är bara en fräck uppvisning från Järnringens sida. Mitt framför ögonen på Nordholmias befolkning används vapnet som skall utplåna staden inom några timmar. Publiken misstänker inget. Gör spelarna det?

## Spionerna

Förutom trillingarna finns ytterligare fyra ur Järnringen i staden. De är psimutanterna på Mirandas Bägare, Scat Dobbling's och Vincent's. Deras uppgift är att skydda planen från upptäckt av utomstående. Deras främsta uppgift är dock att skapa oväder, regn och åska under natten den 28:e så att folk håller sig inne under de kritiska timmarna. De ska då samlas i Rakels rum på Mirandas Bägare och hålla en "ovädersseans" när de samlar sina krafter under mutationen "Kontrollera väderleken". Psimutanternas egenskaper och utrustning finns längst bak i häftet.

Observera att psimutanter inte påverkas av sanningsdroger.

# Psimutanternas plan för kvällen den 28:e

**Kl 21.00.** Föreställningen avslutas. Morgan sänder iväg alla som skall uppträda till respektive värdshus, ge övriga ledigt och stannar ensam kvar i byggnaden. Beatrice och Biorn är farliga och måste röjas ur vägen på ett diskret sätt om de inte går frivilligt. Janice smiter undan och gömmer sig på sitt rum.

**Kl 21.30.** Psimutanterna möts i Rakels rum och får ovädret att blossa upp. De stannar där till dess planen gått i lås eller tills Janice kallar på dem med en komlänkspenna.

**Kl 22.30.** Ovädret når sin kulmen. Ingen är ute. En av teleporteringsmaskinerna aktiveras och kopplas in på en våglängd från psimutanternas högkvarter. Janice gör sig redo att döda Morgan. När hans uppmärksamhet fångas av teleporteringsmaskinerna skjuter hon honom i ryggen med maserpistolen. Sedan stannar hon och övervakar teleporteringsmaskinerna.

**Kl 22.40.** 3 stridsrobotar har kommit igenom och den första har hunnit fram till torget. De börjar meja ner alla i sin väg och spränger sönder byggnader.

**Kl 22.50.** 6 stridsrobotar igenom.

**Kl 00.00.** Alla 27 stridsrobotarna är igenom. Staden ligger mer eller mindre i ruiner. Psimutanterna kommer igenom och börjar plundringen.

Om något går snett och/eller spelarna agerar hotfullt kommer psimutanterna att improvisera.

**Förslag till lösning om spelarna skulle misslyckas**

Om spelarna inte lyckas avslöja planen i tid och befinner sig på något annat ställe i staden än på teatern när robotarna kommer bör SL snabbt låta dem upptäcka varifrån robotarna kommer genom att säga exempelvis:

> *"Där robotarna har dragit fram är allt förstört. Ett spår av förödelse tycks leda ner mot hamnkvarteren. Bland röken och elden ser ni hur folk slåss i panik med svärd och musköter mot de överlägsna robotarna, men ingen tycks bry sig om varifrån de kommer."*

När spelarna följt spåret till teatern ser de att den delvis står i lågor. Stora ingången och logerna är ett flammande eldhav och i den västra långväggen är ett stort hål uppsprängt. Ur hålet kommer en robot med jämna mellanrum. Spelarna kan dock ta sig in genom lilla ingången vidare in i arbetsrummet.

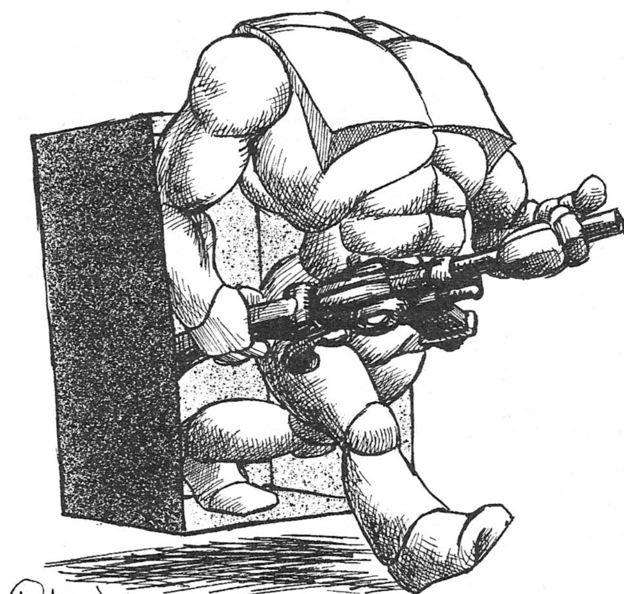
Arbetsrummet är fortfarande oskadat. På golvet framför dörren ligger Morgan med flera skottsår i ryggen och armen utsträckt mot kistan i hörnet. Ur hans hand har en liten glänsande cylinder fallit och den ligger kvar på golvet vid honom. Genom draperiet mot salongen ser ni något stort röra sig fram och tillbaka. Ett blåaktigt sken tycks lysa upp hela rummet.

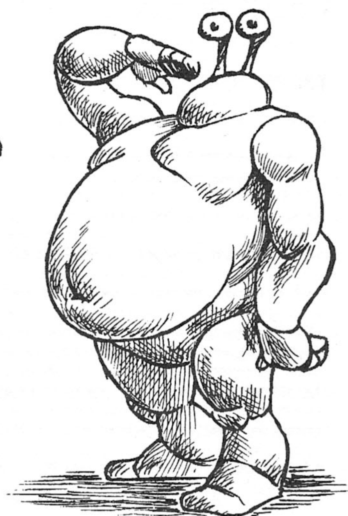
Det blåaktiga ljuset sprids av teleporteringsmaskinen när den är i funktion. Det stora som rör sig fram och tillbaka är en säkerhetsrobot som vaktar maskinen

medan sidsrobotarna kommer ut ur den. Var fyrtionde stridsrond kommer en stridsrobot som har order att utan dröjsmål ta sig ut i staden och börja förstöra. De får inte använda sina granater inne på teatern.

Säkerhetsroboten har endast rök och tårgasgranater. Cylindern som Morgan tappat är en spränggranat som förstör teleporteringsmaskinen om den slungas ut i rummet. (Morgan är för övrigt ännu inte död. Han skulle dock inte må sämre av lite läkarvård!) Janice gömmer sig med en maserpistol bakom dörren i rum 7.

När striden är över och maskinerna förstörda klarar milisen med hjälp av skogshuggarna av de robotar som har hunnit igenom, om de inte är fler än 15.



# HÖGSTAMSBERGET

Ungefär en dagsmarsch från Nordholmia ligger Högstamsberget. Det når 774 m där det är som högst. Berget täcks av en sorts tall med höga, raka stammar men det är kalt på vissa ställen med vassa klippor där endast en och annan liten buske växer.

Här och där springer underjordiska källor fram och rinner nerför bergssidan för att slutligen förena sig med floden. Det är en vacker trakt men full av djur som jättebjörn, bautavarg och annat. Den som beger sig dit upp obeväpnad anses vara en idiot.

Vid vattendragen kan man stöta på guldvaskare. I skogen huserar en del skogshuggare/skogsmän. Det finns dock vissa ställen som till och med skogsmän-

nen undviker. Dit hör Djävulsljusdalen och grottorna i Grå Klyftan.

Halvvägs mellan berget och Nordholmia ligger de nedbrända godsen. Om spelarna letar bland ruinerna kan de hitta spåren efter en vagn med tre hjul som tycks ha kört där. Hjulspåren finns i närheten av alla godsen och tycks leda mot berget.

Spåren kommer från vagnen som psimutanterna använde för att frakta teleporteringsmaskinen till godsen och de går att följa en bit. När vegetationen tätnar blir det dock strax omöjligt.

## Djävulsljusdalen

Där berget börjar bli som högst ligger en djup dal vars branta sidor stupar rakt ned i vegetationen. Uppifrån verkar den grön och lummig, nästan djungelliknande. Stora ormbunkar täcker dalsidorna och man kan se glittrande vattenfall långt därnere.

Alla personer som möter spelarna varnar dem för dalen. Dess idylliska utseende är falskt och många historier går om den. Om natten syns underliga ljus som rör sig fram och tillbaka i ett hörn av dalen. Ljusen flyttar sig ojämnt men somliga skogsmän påstår att de har sett ett visst system eller mönster i dem.

På natten när alla andra ljud har tystnat hörs egendomliga ljud där nerifrån. Rytanden, grenar som knäcks, underliga susanden. De som har gått ned längs dalsidorna har sällan kommit tillbaka, och de få som har gjort det har varit svårt skadade och sagt sig blivit attackerade av djur med fruktansvärda mutationer. Ingen har någonsin kommit till botten av dalen.

De egendomliga ljusen har funnits så länge någon kan minnas och har givit dalen dess ödesmättade namn.

Det är i botten på dalen som psimutanternas högkvarter ligger. Det är inte rätta vägen att ta sig ned till det via dalsidorna, men om spelarna försöker råkar de ut för en mängd obehagligheter.

Dalsidorna är brantast högst upp och spelarna måste använda rep och klätterutrustning de första 50 meterna. Efter 20 meter blir de anfallna av 2 stycken Blodsörnar (se regelboken) och har bara halva träffchansen på sina vapen eftersom de sitter fast i repen de klättrar med.

När de når fast mark kan de börja gå och de kommer snabbt in i tät vegetation. Nu får SL börja slå på Monsterlistan som följer och bör slå cirka 20 gånger med en T10 innan spelarna nått fram till högkvarteret. Om de fortsätter i stället för att vända om är de antingen mycket dumma eller försedda med alldeles för bra vapen.

**Monsterlista**

1. 1 Landhaj
2. 1 enorm spindel
3. 2T8 Stryparlianer
4. 20 Skelett
5. 1 Gigantisk Ekoxe
6. 5T6 Trädiglar
7. Kvicksand
8. 1T4 Vattenymfer
9. 3 Elkatter
10. 75 Gigantiska Ekoxar

**Förklaringar**

1. Landhaj, se regelboken.
2. Enorm Spindel, se regelboken.
3. Stryparlianer, se regelboken.
4. På marken framför er ligger en hög skelett, halvt övervuxna av mossa. Här och där ligger trasiga vapen, bland annat några söndertuggade infragevär och mosade hagelgevär. Skeletten har på sig delvis sönderslitna rustningar och deras ben är ganska utspridda. Det är ingen tvekan om att de blivit anfallna och uppätna av något djur.
5. Gigantisk ekoxe, se regelboken.
6. Trädiglar, se regelboken.
7. Kvicksand. Plötsligt blir marken sank och en av rollpersonerna börjar sjunka. Det tar 4 stridsronder innan han/hon försvinner och en person med en STY över 16 kan dra upp den olycklige. I kvicksanden finns det blodiglar som suger 1T2 SP blod ur offret varje SR.
8. Vattenymfer. Vid ett vattenfall sitter några kvinnor och småskrattar. De får syn på spelarna och ropar med förföriska sjungande röster åt dem att komma närmare. Deras röster är hypnotiska och när de riktar in sig på en spelare har de chansen att locka ned denne i vattnet (MST mot MST på motståndstabellen). Under vattnet finns en stor växt som försöker slingra in offret i sina långa mjuka grenar. Efter 5SR har offret drunknat.

   Vattenymferna lever på att fånga djur och människor och sedan äta upp dem när växten är färdig. Nymferna har 13 i alla grundegenskaper och 15 KP. Växten har 20 KP (5 i varje gren). Kvinnorna är svagt gröna i hyn och är släkt med Lil (se regelboken).
9. Elkatterna är stora ljusblå kattdjur som är mycket kelsjuka. De smyger omkring i buskarna och när de får syn på någon hoppar de fram och stryker sig spinnande mot denne. Elkatterna är starkt elektriskt laddade och om man vidrör en tar man 4T6 i skada av elchocken. Katterna är mycket skotträdda och flyr omedelbart om man slår efter dem eller skjuter. De har 30 KP och ser ständigt olyckliga ut. Smyga 75%.
10. Spring! De är fortfarande på behörigt avstånd men kommer rasslande emot er.

## Grottorna i Grå Klyftan

Grå Klyftan ligger på ungefär 400 meters höjd och är öppen i den södra änden. I de lodräta bergsstupen finns ett antal grottingångar, somliga lätta att ta sig in i, andra omöjliga. Skogsmännen går bara in i klyftan för att jaga och skyr de förrädiska grottorna som är fyllda av bottenlösa avgrunder. Utanför en av grottorna finns spår efter en vagn med tre hjul. Någon har försökt borsta bort spåren men lyckats dåligt.

Grottgången är fuktig och kall och golvet är täckt av sand där spåren syns mycket tydligt. Vatten rinner utefter väggarna och överallt går slingrande gångar in i mörkret. Viker man av ifrån spåret är chansen att förirra sig mycket stor.

Efter ungefär 20 minuters promenad slutar spåren tvärt. På marken syns tydliga märken efter en parkerad kärra (psimutanterna har dock slängt ned den i en avgrund för att undanröja spåren). Det finns fotspår överallt och de fortsätter i gången som sluttar kaftigt. I väggen har psimutanterna slagit in en grov järnmärla och vinschat upp teleporteringsmaskinerna i gången. Bitar av rep ligger under märlan.

Gången fortsätter djupare ned i berget och plötsligt vidgas den och slutar i ett stort mörker. Spelarna står på kanten av ett litet stup och ser ut i en enorm korsande gång.

Rollpersonerna kan lätt ta sig ned för det lilla stupet. Det är cirka 7 meter högt och de kan hasa sig ned med hjälp av ett rep som finns fästat i stupkanten.

*Ni står i en 20 meter bred, 17 meter hög gång som leder åt norr och söder. Gången är välvd och väggarna är släta och gjorda av ett grått, stenliknande material. Golvet är helt plant och när man går på det hörs inga ljud. Det verkar vara gjort av ett starkt men ändå mjukt material.*

*Mitt i gången finns en linje som består av vita halvmeterslånga streck som försvinner ut i mörkret åt båda hållen. Det finns flera linjer med jämna mellanrum ända ut till väggen, men de är gula och smalar. Ett egendomligt fordon står övergivet vid väggen en bit norr i gången. Ännu längre bort i gången åt norr skymtar ni ett svagt, brandgult ljussken.*

Spelarna har kommit in på en gammal motorled som leder genom berget. Europaväg 19 har en gång gått igenom Pyrisamfundet, men är sedan länge överväxt och nedbruten. I berget har vägen bevarats sedan ingångarna täppts igen. En av droppstensgrottornas gångar har under årens lopp brutit igenom berget och betongväggen har givit vika.

Vägtunneln är i gott skick och på vissa ställen fungerar belysningen fortfarande, därav det brandgula ljuset. Fordonet är en helibil, övergiven och sönderrostad. I vägdammet syns att människor gått norrut nyligen.

E19 är över 10 mil lång. På vissa ställen fungerar takbelysningen fortfarande och brandgula lysrör sprider ett behagligt ljus över vägen som har 6 filer. På halvmilslånga avstånd finns en liten station där man förr kunde laga trasiga bildelar, få hjälp om någon skadades eller vistas i när vägen behövde lagas eller underhållas. En dörr i väggen leder in till varje station varifrån man kan se ut över vägen genom en avlång glasruta. Även om stationerna har genomsökts av Järnringen finns en viss chans att man hittar något.

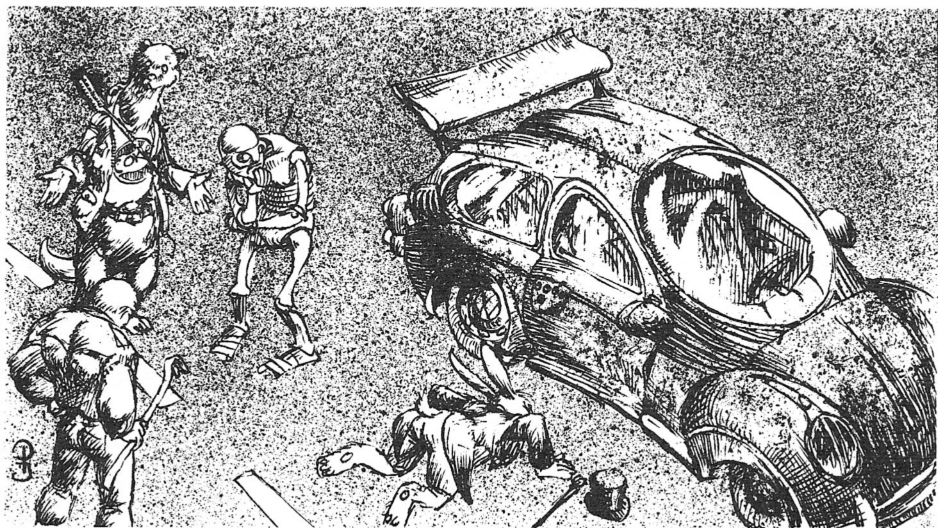
**Fyndlista, 1T10**

1. Medicinlåda. 2 st läkedrog 1, 1 st läkedrog 2.
2. 1 Bildvisir.
3. Mat i stasis.
4. Åksjuketabletter/Huvudvärkstabletter.
5. Något slags energipaket.
6. 2 Walkie-Talkieapparater.
7. Pin-upbild (Badpojke/Bikinibrud).
8. Vägarbetareuniform, röd med svarta stövlar.
9. Kioskdeckare med inbyggda ljudeffekter.
10. Du fastnar med fingrarna i skåpet du rotar i.

Ljuset i tunneln kontrolleras från stationerna. Det är 30% chans att belysningen fungerar efter varje station, annars är kontrollbrädet trasigt. Om lamporna är tända kan de lätt släckas inifrån stationen.

Längs hela vägen finns sönderrostade fordon av olika slag. Om SL vill utrusta rollpersonerna med en bil kan han givetvis låta en vara hel.

Efter drygt 3 mil skymtar rollpersonerna dagsljus (eller natthimmel på natten). Tunneln mynnar ut i Djävulsljusdalen.



# HOTELL IMPERATOR

## Bakgrund

Hotell Imperator byggdes några år innan pesten bröt ut, år 2063, i den vackra dal som nu kallas Djävulsljusdalen. Dit åkte de som hade råd för att vila upp sig eller vandra i den idylliska naturen. Europaväg 19 som passerade genom berget gjorde det enkelt för gästerna att nå hotellet.

Det tog lång tid innan pesten nådde in i dalen eftersom man förstod att spärra av vägen i tid. Vid det stora krismötet 2075 togs ett beslut om att hotellet skulle förseglas och tillhöra den Nionde Enklaven som en sista utpost på jordytan.

När experimenten med muterade djur och växter började fick hotellet en betydande roll. Några skickliga forskare flyttade ditut och man installerade flera laboratorium under hotellet.

När oenigheter mellan Enklaverna började avslöjades flera spioner och sabotörer i den Nionde Enklaven. Istället för avrättning skickade man några av dem till Imperator som "frivilliga" kandidater för genmanipulation och människoexperiment. När kriget mellan Enklaverna bröt ut var forskarna på hotellet fullt upptagna med att göra människorasen odödlig genom att skapa så kallade kloner, flera kopior av en och samma människa på kemisk väg.

2109 skadades Imperator av en missriktad mindre missil och en läcka uppstod i skyddshöljet runt byggnaden. Innan pesten, som nu spreds blixtsnabbt, hade ödelagt hotellet lyckades ledningen spränga igen öppningarna i vägtunneln för att förhindra att de dödligaste av de muterade djuren i dalen slapp ut. Alla försök att stoppa farsoten misslyckades och den sista forskaren dog några veckor senare.

Hotellet har legat okänt för omvärlden till dess psimutanterna fann det. Det enda som har fungerat under de drygt 400 åren var strålkastarsystemen på taket som automatiskt slagits av och på under alla dessa år.

## Imperator utifrån

*Närmast tunnelöppningen finns fortfarande lite kvar av vägen, men den försvinner snabbt in bland vegetationen och verkar helt igenvuxen i dagsljuset. Framför er breder dalen ut sig och ni ser djur röra sig bland träden.*

*Ni befinner er på insidan av ett stålstängsel som tycks bilda en inhägnad som innesluter tunneln och en bit av marken framför den branta bergväggen. På avstånd ser ni en stor byggnad, innanför stängslet, som är byggd mot bergväggen. En väg går upp till byggnaden som har en stor gårdsplan. Det är två våningar högt och bredvid det står ett torn som är några meter högre än själva byggnaden. Från hustaket går en liten bro till tornet.*

*Bakom huset skymtar ni ett mindre, nedrasat hus och på taket vid tornet syns några cylinderformade föremål. I bergväggen framför huset finns en tjock järndörr. Några hundra meter utanför stängslet skymtar ni en låg betongbunker som är halvt mossbevuxen.*

Byggnaden är givetvis Hotell Imperator. Tornet är ett utkikstorn och när spelarna närmar sig ser de en skugga röra sig däruppe. Försöker rollpersonerna ta sig över gårdsplanen i dagsljus blir de sedda av vakttornet som beskjuter dem

med en strålkanon (en av cylindrarna). SL bör klargöra för spelarna att de inte kan undgå att bli sedda om de försöker.

Om rollpersonerna försöker ta sig över nattetid har de större chans. När det börjar mörkna slås tre strålkastare på och sveper över gården i ojämna mönster. Spelarna får slå sitt SMI-kast för att lyckas ta sig över utan att bli träffade av ljuskäglan. Den som misslyckas blir beskjuten. Kanonen har 30% träffchans och kan fyra av 2 skott per SR som gör 5T6 i skada. Vakten hinner inte riktigt uppfatta vad han skjuter på , så om han missar eller bara sårar rollpersonen och förlorar honom ur sikte igen kommer han tro att han sköt på ett djur som tagit sig igenom stängslet. I skuggan av hotellets vägg är rollpersonerna osynliga för vakten.

Alla fönster och dörrar på byggnaden är tätade och förseglade med en genomskinlig, oförstörbar massa som inte går att passera. Ingången är ståldörren i bergväggen bredvid byggnaden. Den kan öppnas av ett ID-kort typ II.

Betongbunkern utanför stängslet innehåller 50 stridsrobotar. Den har varken dörrar eller fönster och man kan bara komma till den genom hotellet.

## Ingången

*Dörren glider upp med ett svagt fräsande ljud och ni tittar in i en låg smal korridor som först leder in i berget några meter men sedan svänger åt sidan. Ni kan inte se var den slutar.*

*På väggarna sitter långa lilalysande band, två på var sida, och hela luften dallrar av ett underligt ljus. ID-kortet har fallit ned i en liten metallåda innanför dörren och ni plockar lätt upp det. Luften är sval i gången, men det virvlar upp heta luftströmmar ur golvet som ser ut som ett galler.*

Rollpersonerna har kommit in i desinfektionskorridoren som byggdes till hotellet när forskarna tog över det. Gången som går in i berget löper parallellt med hotellet en bit och svänger sdan tillbaka tills den når huvudingången. Medan man går i korridoren dödas alla bakterier och när man når fram till järndörren i slutet av korridoren är man fri från bakterier.

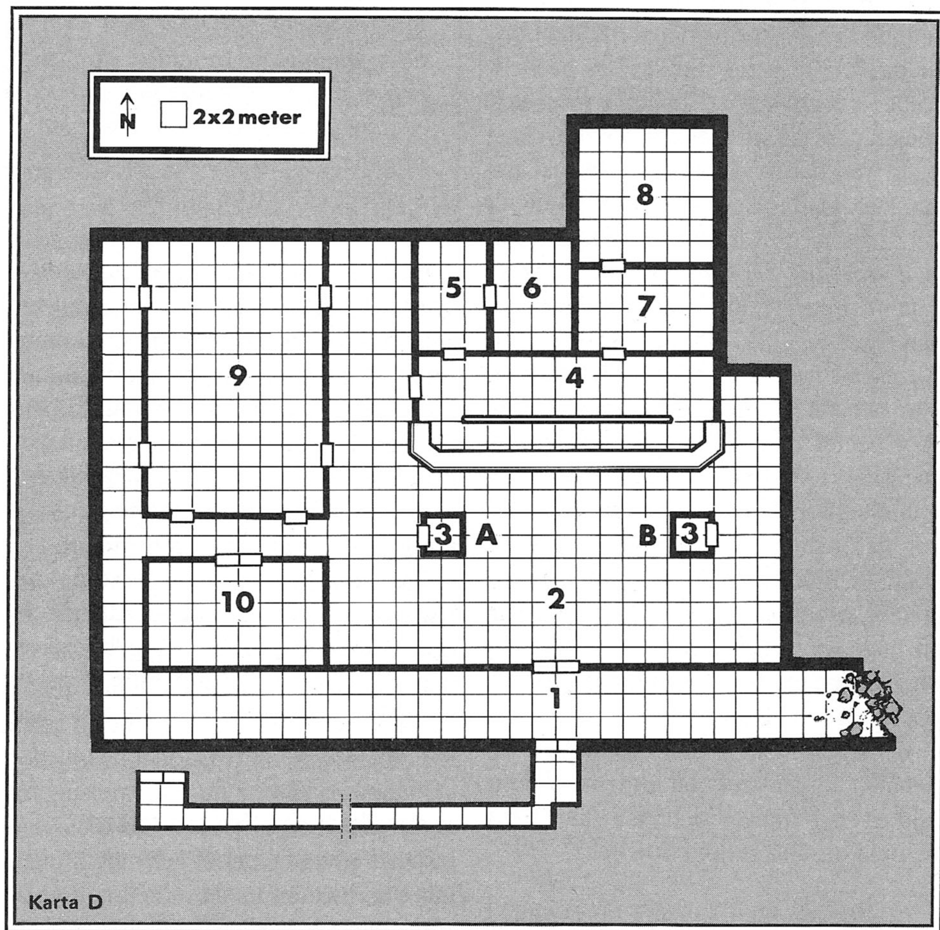
Vid den nya dörren sitter en kortspringa och när man för in IDkortet far dörren med ett sus in i väggen. Bakom den finns det två dubbeldörrar av en guldglänsande metall. De är inte låsta och öppnas enkelt.

## Allmänt om Imperator

I själva hotellet behövs för det mesta inget kort för att ta sig in i rummen. De som gör det kräver typ II eller högre för att fungera. I källaren under huset krävs alltid ett ID-kort typ III eller högre för att öppna alla dörrar. Om man för in ett kort av för låg nivå faller det ut igen, genomborrat av små hål som bildar bokstäverna i ordet "makulerad". Kortet blir fullständigt obrukbart.

Efter varje rumsnummer anges dess storlek. Först står antalet rutor i nord-

sydlig riktning, därefter antalet i öst-västlig riktning. Om det exempelvis står 5×3 rutor så betyder det att rummet är fem rutor i nord-sydlig riktning och tre rutor i västöstlig.




# Första våningen (karta D)

## 1. Stora Korridoren

*3×30 rutor (cirka)*

*Ni kommer in i en lång bred korridor vars golv är täckt av en tjock, mjuk grön matta. Längs väggarna finns stora krukor med gröna växter av samma slag som växer ute i dalen.*

*I väster svänger gången norrut*

*och lite längre österut ser ni att den har rasat in med stora stenblock och sand som blockerar vägen. Vid raset ser ni en skylt uppsatt, med några skrivtecken på.*

*I taket hänger stora kristallkronor och mittemot dörren ni kommer in igenom finns en stor dubbeldörr. Den är gjord av en guldlik metall och har dörrknoppar av slätt mörkt trä. Hela dörren har gjutna mönster och på varje dörrhalva finns en stor lagerkrans avbildad. Under kransen står något på de gamlas språk. Ni hör musik som tycks komma ur tomma luften.*

Raset uppkom när hotellet träffades av missilen för länge sedan. Bakom det finns resterna av den förstörda tillbyggnaden där hottelrestaurangen och de flesta hotellrummen en gång låg.

Skylten vid raset är skriven på de gamlas språk. Där står "Restaurang" samt "Rum 1–205". Över orden finns en sängsymbol samt en korsad kniv och gaffel.

På dubbeldörren står det "IMPERATOR". Den är inte låst.

Musiken kommer ur hotellets högtalarsystem som finns överallt i väggar och tak. Just nu spelas en mjuk discoversion av "House of the rising sun".

## 2. Receptionen

*Ni träder in i ett stort rum med en djupt röd heltäckande matta. Vid väggarna finns soffgrupper av mörkt läder placerade runt runda glasbord med mörkrött glas. Det ligger små färgglada häften och platta glasskålar med aska på borden. Mitt i rummet finns en lång glaskista fylld av vatten med små fiskar ni aldrig sett tidigare.*

*På bägge sidor om glaskistan finns en tjock marmorpelare med en ståldörr i. Över dörrarna sitter en rad blinkande lampor. Bortom kistan och pelarna finns en mörk trädisk och en korridor leder in i västra väggen. Det finns flera dörrar i rummet. Allt är tyst och öde förutom musiken som strömmar ut i luften.*

Rummet är hotellets reception. Häftena på glasborden är reklambroschyrer från Hotellet med bilder från dalen som den såg ut år 2061. Glasskålarna är askkoppar med "Imperator" ingraverat på sidorna.

Akvariet har alltid funnits i rummet men psimutanterna har bytt ut vattnet. Vid akvariet står en liten tub med specialpreparerade fiskägg i stasis. Häller man några i vattnet utvecklas tropiska fiskyngel på några minuter. Marmorpelarna är hissar till övervåningen och källaren.

## 3. Hissarna

*2×2 rutor*

*När ni närmar er en av dörrarna i pelarna glider den ljudlöst upp*

*och ni tittar in i en liten metallhytt med röd matta. På hyttväggen finns en springa och en liten kontrollpanel.*

Hiss 3A går uppåt. För att den ska röra sig krävs att ett kort av typ II stoppas in i pringan. På plattan finns tre knappar med markeringarna BV, II samt TV (Botten-, Tak- samt andra våningen). Spelarna befinner sig nu på bottenvåningen och BV-knappen lyser grönt.

Till hiss 3B behövs ett kort av typ III. Den har bara två knappar, BV och KV (Källarvåning).

När hissen når rätt våning fås ID-kortet tillbaka.

## 4. Receptionsrum

*5×12 rutor*

*Genom en liten dörr kan ni ta er in i utrymmet bakom receptionsdisken. Där finns ett bord och några stolar och längs den ena väggen finns flera skärmar och tangentbord. En tunn skärm avskiljer rummet från disken och ni kan se ut i receptionen på sidorna av skärmen.*

*En liten metallkub med fyra snabelliknande tentakler kör runt på golvet framför er med ett väsande ljud.*

Skärmarna och tangentborden är hotellets datacentral. Om man trycker in strömbrytaren börjar skärmarna att lysa men anläggningen är trasig.

Under disken bakom skärmen finns en gammal hotelliggare med namnteckningar i. Den sista är daterad år 2064.

Kuben på golvet är en städrobot som börjar tuta ilsket om man står där den tänker dammsuga.

## 5. Kontor

*5×3 rutor*

*I rummet finns ett bord och en stol. På bordet står en terminal. Det ligger papper i prydliga buntar bredvid skärmen.*

En gång hade hotelldirektörens sekreterare sitt kontor här. Det finns inget av vikt härinne och ingen har varit här förutom städroboten under de senaste åren.

## 6. Kontor

*5×4 rutor*

*Rummet ser ut ungefär som det tidigare men är större och lyxigare inrett. På bordet står en glänsande skulptur runt vilken en smal ring tycks flyta i luften.*

*I ett hörn står en cirka 1 meter hög vit metallbox och surrar. Ur en lång springa har en pappersremsa runnit ut och ligger ihopsnodd på golvet. På bordet ligger två korta papper som tycks ha klippts bort från den långa remsan.*

Här är Hotelldirektörens kontor. Skulpturen är magnetisk och mycket dyrbar konst. Den vita lådan är en Telex modell A52. Den är också trasig och går inte att stänga av. Den har matat papper till det tog slut och papperen på golvet är blanka. De två arken på bordet har text på de gamlas språk och är kopior av de sista meddelanden som sändes från hotellet. Det första är adresserat till en Dr. Thorén i Nionde Enklaven:

*"Bästa Dr. Thorén,*

*Experimenten fortsätter alltjämt och proverna har analyserats. Allt tyder, som vi båda trodde, på att Alice Thornbaum är mest lämpad som celldonator. Jag meddelade henne detta i morse och förklarade för henne vad konsekvenserna skulle bli för henne och hennes kopior. Hon reagerade inte alls, vilket i och för sig inte förvånade mig. Hon lever verkligen upp till sitt rykte, skön som en ros men kall som is. Listig, beräknande och girig in absurdum.*

*Det ökar säkert hennes överlevnadschanser men jag ryggar en aning inför tanken att mångfaldiga en brottsling av hennes kaliber. Nåväl, denna typ av kloning kommer med all sannolikhet att gå mycket långsamt. Vi lägger den preparerade cellbasen i den tidigare nämnda lösningen och sedan får den växa och dela sig i sin egen takt.*

*Det kan i och för sig ta flera år, men vi arbetar på att höja takten. Lösningen är dock evig och skyddar kroppen praktiskt taget i oändlighet.*

*Jag börjar med tjugo kloner, och hyser gott hopp om att de flesta kommer att överleva. Jag återkommer med mer information vid ett senare tillfälle!*

*Dr. Asmundsen, Hotell Imperator"*

Det andra papperet innehåller ett förvirrat nödrop där man talar om att pesten har börjat härja i hotellet.

## 7. Mottagningsrum

*4×6 rutor*

*Rummet har en vit matta och är väldigt lyxigt inrett. Stora skåp står utefter väggarna och en läderfåtölj står vid ett bord. På väggarna hänger tavlor.*

Det här är Hotelldirektörens mottagningsrum. I skåpet finns gammalt surt vin och cigarrer. Vinet är odrickbart men cigarrerna ligger i lufttäta askar och går att röka.

## 8. Hotelldirektörens/ Makrons svit

*6×6 rutor*

*Rummet är mycket ljust och luftigt. Ni kan se ut över dalen genom ett stort panoramafönster som täcker halva rummet väggyta.*

*En bred säng fylld av vita sidenkuddar står i ett hörn och på golvet ligger vita pälsmattor. Över sängen hänger en stor oval spegel med ett svagt grönskimrande glas. Överallt finns metallskulpturer och*

*mitt på golvet står ett lågt bord med en skimrande glasskiva. Runt skivkanten lyser små kvadrater i rött, vitt och gult.*

Hotelldirektören brukade bo i rummet som nu bebos av Hjärnringens ledare Makron. Bakom spegeln finns ett kassaskåp som innehåller 200000 kr i guld (pengarna från de plundrade godsen, ett armband med självlysande stenar värt 1000 Kr, 2 st Regen 2 och en lydnadsdrog. Skåpet går inte att bryta upp och Makron är den enda som bär kombinationen på sig.

Det gröna glasbordet är ett hologramspelbräde. Om man trycker på en av de lysande knapparna tonar ett spelbräde med pjäser fram på bordet. Man reglerar pjäserna genom att föra fingret över pjäsen från platsen den står på till den plats man vill flytta den.

## 9. Public Relations-rum

*12×8 rutor*

*Belysningen är dämpad i rummet. Mjuka fåtöljer står i små grupper, alla vända mot ett vitt fält på kortväggen. Mitt i rummet finns en metallpiedestal och på den står en liten låda med en rund skiva ovanpå. Det surrar svagt om lådan. I ett hörn står ett metallskåp med glasrutor och överallt i rummet står det vita muggar, somliga halvfyllda av en mörk vätska.*

Lådan är en diabildsprojektor. I den finns ett bildmagasin som just visats, och projektorn är fortfarande varm. Om spelarna sätter på den visas 25 bilder. Bild nr 1 – texten "Rapportredovisning av plan B, Nordholmia", bild 2–5 – bilder av gator i Nordholmia, bild 6–7 – bilder på "Saga" med bakgrunder från Hardin och Vendelsö, bild 8–15 – Morgan och olika artister i olika situationer (de tycks helt omedvetna om att de blivit fotograferade), bild 16 – en bild av Morgan som siter på en stol, helt stel med bakbundna händer. Framför honom står en gammal man med ett helt blåfärgat öga (Makron), bild 17–25 – Fler bilder från Nordholmia. På en bild finns några av rollpersonerna med i bakgrunden.

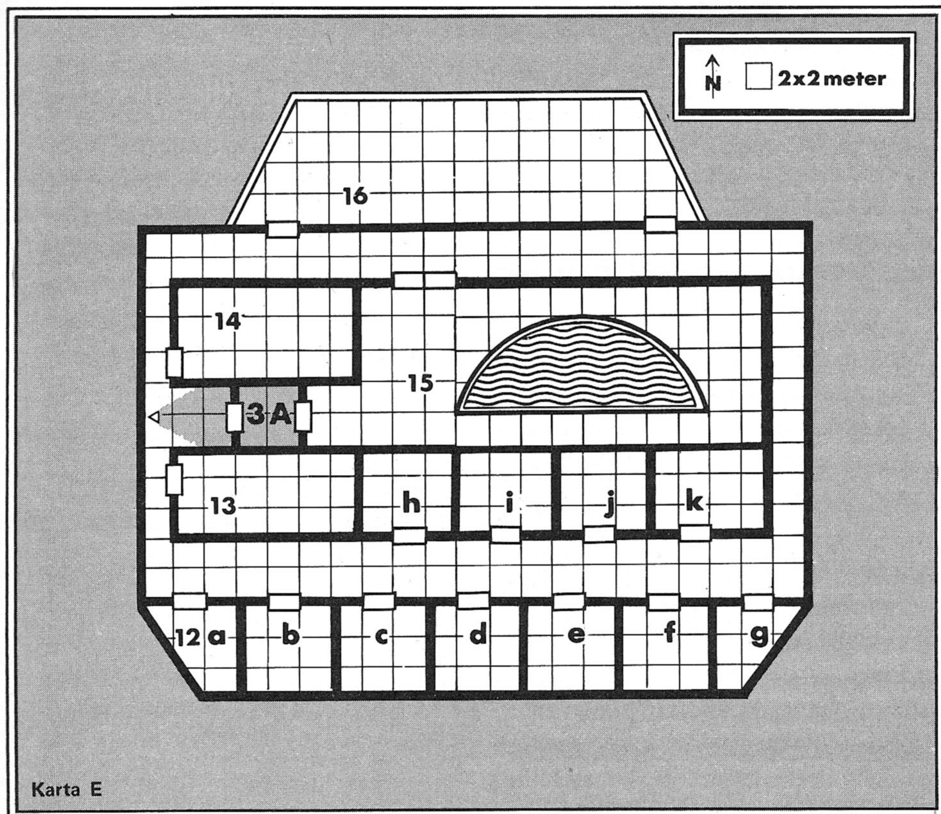
Bredvid projektorn finns fler bildmagasin som visar gator i Hindenburg och andra städer. Skåpet är en kaffe-automat. Kaffet är fortfarande varmt i muggarna.

## 10. Konferensrum

*5×8 rutor*

*Över dubbeldörrarna finns två ord på de gamlas språk. De lyser ilsket av rött ljus.*

Det står "Stör ej" över dörren. I rummet innanför finns ett ovalt bord och runt det sitter 7 personer (psimutanterna nr 5,6,7,8 och Alice nr 5,6 och 7. Psimutant nr 8 är utsänd från Järnringens högkvarter och har grå uniform. Det är för honom diabilderna i rum 9 har visats och han håller just på att uttrycka sin åsikt över det genomförda anfallet mot Nordholmia.




# Andra våningen (Karta E)

## 11. Kamera

*När hissen stannar finns det en hissdörr både framför och bakom er. Den som är framför er glider upp och ni ser rakt in i ett surrande svart metallrör som är riktat emot er från taket.*

Röret är en videokamera som bevakar hissen. Videoskärmen finns i rum nr 15, men personerna där övervakar den inte alltid. Om rollpersonerna snabbt tar sig ur kamerans synfält är det endast 25% chans att de blivit sedda. Står de kvar är chansen 75%, och stannar de i över en minut blir de sedda utan tvekan.

## 12. Sviterna

*3×3 rutor (svit 12k 3×4 rutor)*

*Rummet är inrett helt i vitt och blått och har dämpad blå belysning. Möblerna är mycket smakfulla.*

Här sover de flesta i anläggningen och i de flesta rum finns personliga tillhörigheter som pengar och kläder. Svit nr 12k är bröllopssviten. I rum 12d står psimutant nr 9 och kammar sig.

## 13. Musikrum

*3×6 rutor*

*Rummet är fullt av tangentbord och maskiner.En av apparaterna har lysande lampor och ni ser något surra inuti dem. Ni hör samma musik som spelas i korridorerna komma ur apparaten.*

Härifrån sköts hela hotellets högtalaranläggning. Det finns omkring 400 kassetter och digitalskivor i rummet.

## 14. Biograf

*3×6 rutor*

*I rummet finns skinnfåtöljer och en stor skärm. Under skärmen finns lysande knappar och en tjock springa.*

Trycker man på rätt knapp så tänds skärmen. Den visar en reklamfilm om en vacker ung man som är lycklig över att han har köpt en skärm av samma slag som den bilden visas på. Det finns inga kassetter i rummet att stoppa i springan.

## 15. Poolrummet

*5×13 rutor*

*Ni ser in i ett stort rum med en vattenbassäng formad som en halvmåne nedsänkt i golvet. I en stor soffgrupp vid bassängkanten sitter tre män med drinkglas i händerna.*

*En yppig blondin som ni tycker att ni har sett förut simmar omkring i vattnet och en annan, identisk med henne, sitter med armen om en ung spenslig man i guldbadbyxor i en sofa. De stirrar förvånat på er.*

Männen är psimutanterna nr 10, 11 och 12. Kvinnorna är Alice nr 8 och 9. Vid soffan, där Alice 9 sitter, finns en larmknapp till vakten på taket. Hissdörren som inte öppnades leder till det här rummet och den kan öppnas härifrån.

En av männen med drinkarna är Makron, ledare för psimutanterna. Den unge mannen är Vackre Jean, bror till skogshuggaren på Vincent's Pub och Gästgiveri. Han har blivit kidnappad av psimutanterna och efter att ha blivit utsatt för mild hjärntvätt är han helt viljelös. Han deltar inte i striden. Efter ett tag börjar han få tillbaka lite av sin vilja och han blir långsamt sig själv igen.

Om psimutanterna har sett rollpersonerna komma ut ur hissen genom videoskärmarna som finns vid larmknappen är de givetvis beredda på att de ska komma.

## 16. Skybar

*4×16 rutor*

*Två svängdörrar leder ut på en al-*

*tan med utsikt över dalen. Över altanen är en kupa av glasartat material och vid kanten står en bardisk med hyllor bakom. På hyllorna finns mängder av flaskor och glas. Altanen är översållad av stålstolar och små runda stålbord. Golvet är också av glas.*

Detta är hotellets skybar och om natten blir känslan av att sitta på altanen fantastiskt eftersom det okrossbara plexiglaset kanppt syns när det är mörkt utanför. Man får en känsla av att sväva i natthimlen.

Baren var en gång en av norra Europas bäst sorterade och fortfarande finns bland annat fin gammal trestjärning cognac kvar.

# Takvåningen

## 17. Taket

*När hissplattan stannar befinner ni er på ett cirkelrunt tak av grå metall. På den östra, västra och södra kanten av taket finns en stålkupa som pekar ut mot dalen. I norr går en bro över till ett torns övre del. Mellan kuporna och bron finns 4 stora cylindrar fastsatta på varsin ledad metallstång. Cylindrarna har två rör framme i nosen och det finns en sits i dem där en man kan sitta.*

Kuporna är strålkastare och de slås automatiskt på under natten och spelar över marken närmast byggnaden. De kan manövreras manuellt och riktas i alla riktningar.

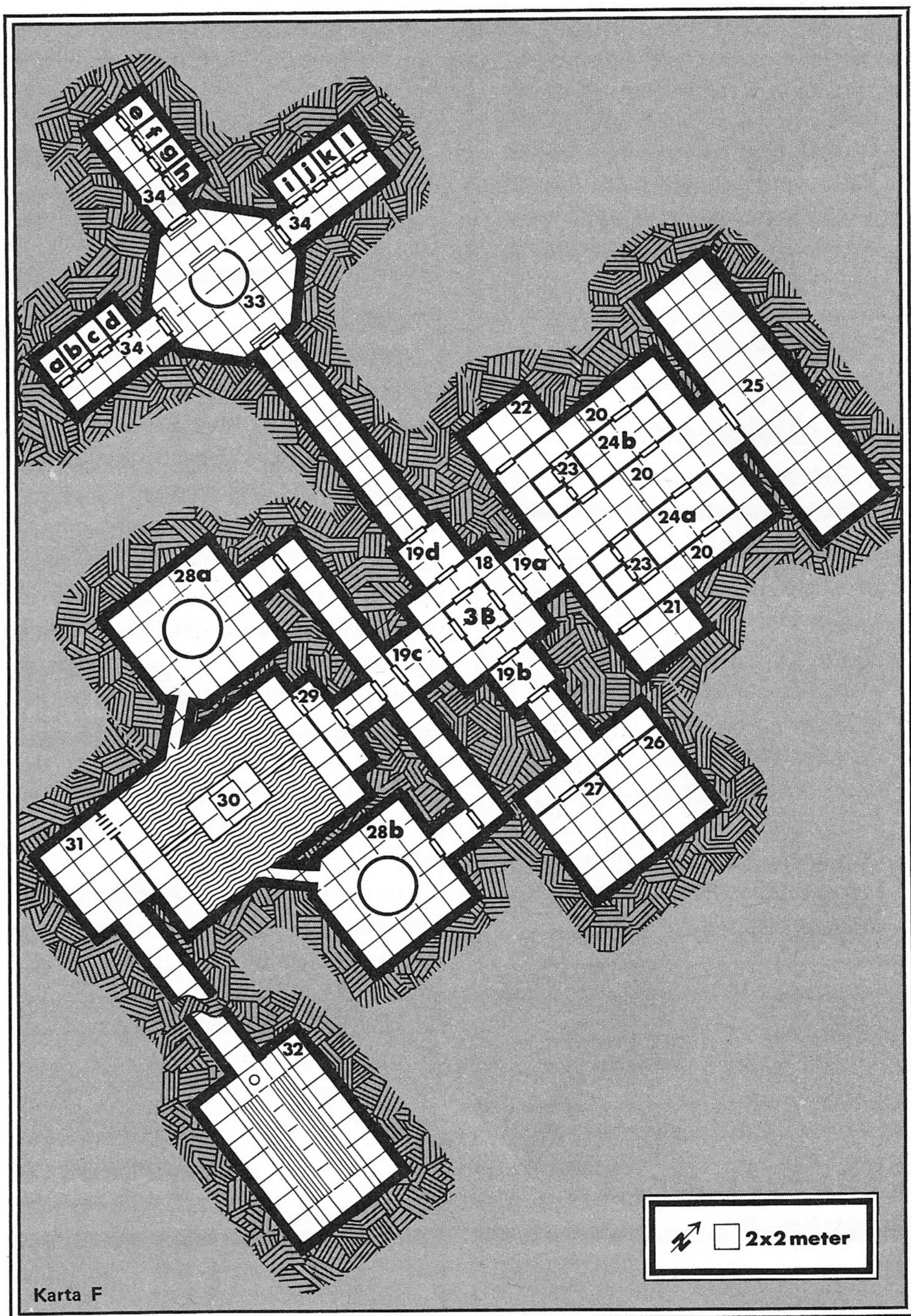
Cylindrarna är strålkanoner som kan bemannas och de är avsedda som vapen mot inkräktare som försöker ta sig över gården. De kan inte riktas in mot taket. Bägge piporna kan avfyras samtidigt och varje pipa gör 5T6 i skada. Räckvidden är 500 meter.

Om psimutanterna lägger sig i bakhåll för rollpersonerna på taket och riktar strålkastarna mot hissplattan när den kommer upp blir rollpersonerna bländade och får halva träffchansen under 2 SR.

I tornet står en vakt, psimutant nr 13, som gömmer sig när han hör hissen komma utan att ha fått signal nedifrån. I tornet finns ett infravisir (bildvisir). Bron kan dras in elektroniskt från bägge håll om man stoppar in ett ID-kort av typ III vid brofästet.

# Källarvåningen (Karta F)

När rollpersonerna trycker på knappen med KV i hiss 3B börjar den långsamt röra sig nedåt. Efter ett tag ökar den farten och efter nästan 5 minuter stannar den. De befinner sig då 600 meter under marknivå.


e
f
g
h
i
j
k
l
a
b
c
d
34
34
34
33
25
22
20
24b
23
20
24a
23
20
21
19d
18
19a
3B
19c
19b
28a
29
26
27
30
31
28b
32
2x2 meter
Karta F

## 18. Hisshallen

*4×4 rutor*

> *Hissen stannar ljudlöst och ni ser en hissdörr på varje sida i hissen. De öppnas samtidigt och ni tittar ut i ett kalt rum med släta väggar. Mitt på varje vägg finns en röd metalldörr med ett tecken i övre högra hörnet.*

Detta är skiljevägen för den som ska till en av de fyra underjordiska avdelningarna. På dörren i Norr finns ett A, på dörren i öster ett B, på dörren i söder ett C och i väster ett D. A leder till Kloningslaboratoriet, B till det kemiska laboratoriet, C till elcentralen och D till fångcellerna.

## 19 a, b, c och d. Kontrollrum

*2×2 rutor*

> *Ni står framför en kopia av den förra dörren, men den här har ett ord skrivet efter tecknet. I taket finns små svarta rör riktade emot er. När dörren sluts bakom er blinkar ljuset åtta gånger och sedan öppnas dörren framför er och ni ser in i en korridor.*

De små svarta rören i taket är kameror och videoskärmarna finns i rum nr 21, 22 och 33. Det är 90% chans att rollpersonerna blir sedda.

Blinkandet är en avgiftningsprocess eftersom laboratorierna måste vara kliniskt rena. På dörr A står "KLON LAB", på dörr B "KEM LAB", på dörr C "REACTOR" och på dörr D "CELLAVD.".

## 20. Plexiglasdörr

> *Gången spärras av en glasdörr. Bredvid dörren finns en dosa med en springa och en rödlysande lampa.*

Om man stoppar in ett ID-kort typ IV i springan börjar lampan lysa grönt och dörren går att öppna.

## 21. Vakt-/Kafferum

*3×2 rutor*

> *Vid ett bord sitter två män och dricker ur vita muggar. De har varsitt gevär och anfaller så fort se ser er.*

Männen är psimutant 14 och 15. I bordsskivan finns en bildskärm som visar kontrollrum 19A. En kaffeautomat står i rummet.

## 22. Vakt-/Kafferum

*3×2 rutor*

> *Vid ett bord står tre kvinnor och samtalar livligt. De har pistoler och anfaller när de ser er.*

Kvinnorna är psimutanterna nr. 16, 17 och 18. I bordsskivan finns en bildskärm

som visar kontrollrum 19A. En kaffeautomat står i rummet.

## 23. Toaletter och tvättrum

*2×2 rutor*

*Vid väggen står långa kar av ett vitt glänsande material och över dem hänger en lång spegel. På en vägg finns två dörrar med figurer på.*

Här är ett tvättrum och bakom dörrarna finns toaletter.

## 24 a och b. Mikroskåprum

*4×2 rum*

*Mitt i rummet står ett avlångt bord. Framför ett antal stolar kring bordet står apparater, en vid varje stol. Det är mörkt i rummet men bordet lyser intensivt. På bordet står några små flaskor och provrör med självlysande etiketter. Vid bordet i rum 24a sitter en man som förvånat ser upp.*

Instrumenten på bordet är mikroskåp som förstorar max 20000 gånger. Mikroskåpen är fästade i bordet och man lägger det som skall förstoras direkt på den självlysande glasskivan. I flaskorna finns cellprover och andra kemiska vätskor.

Mannen vid bordet är psimutant nr 19. Han blir bländad av ljuset och ser inte riktigt vilka som har kommit in i rummet.

I rum 24b finns ingen.

## 25. Klonrummet

*3×12 rutor*

*Ni träder in i ett långt, stort rum med metallväggar. Det är mycket kallare här än i korridoren. Längs väggarna står 20 glaskistor fyllda av en ljusblå vätska.*
*Ungefär hälften av kistorna innehåller en identiskt lik kvinna som trots att de är nedsänkta under vätskan ser mycket levande ut. Över en av kistorna står två av kvinnornas dubbelgångare klädda i vita rockar. De får syn på er och drar varsin pistol.*

Rollpersonerna har kommit in i rummet där klonerna förvaras. Kvinnorna är Alice nr 10 och 11. De håller på att förbereda uppväckandet av en ny "syster" när rollpersonerna kommer och avbryter dem.

## 26. Kemiskt laboratorium

*3×4 rutor*

*Rummet är väl upplyst och luften känns sval och frisk. Längs väggarna står bänkar med kolvar, flaskor, rör och en del andra saker – bland annat ett svart läderskrin. Det hummar svagt från väggarna.*

Hummandet är luftkonditioneringen i funktion. I flaskorna finns syror och kemiska lösningar. I väggskåp finns mängder av pulver och vätskor. På bänken står en minidator fullmatad med kemiska

formler och arkiverade experiment.

Det svarta läderskrinet innehåller två provrör, ett med vinrött pulver och ett med vitt. Om man blandar ut det vinröda pulvret med exempelvis vin får man en drog som sänker den mentala styrkan hos konsumenten till 3. Effekten sitter i till dess personen får en dos av det vita pulvret upplöst i vätska.

Det finns 7 portioner vinrött pulver och 8 portioner av det vita i rören (Morgan Morgonstjärna har fått en dos av det röda). En beskrivning av hur man använder pulvret ligger bland papperen på bänken.

I en burk finns ett annat pulver, lätt gråaktigt. Det är sömnmedel för tre personer. Det står på locket att det är tre doser, men inte vad det är.

## 27. Kemiskt laboratorium/ Övningsrum

*3×4 rutor*

*Dörren glider upp och ni ser ett rum fyllt av bänkar och skåp. En mängd flaskor och provrör står överallt och luften känns sval. Vid ett bord står två män och en av dem håller en glaskolv fylld med vätska i handen. På en stol sitter en halvt avdomnad man och ni ser att hans händer är fastkedjade i stolen.*

Männen som står upp är psimutant nr 20 och 21. De håller på att öva sina psikrafter på mannen i stolen. När de får syn på rollpersonerna i dörren slänger en av männen glaskolven emot dem. Den är fylld av syra och vätskan som stänker upp när kolven krossas mot golvet gör 4T6 i skada. De som klarar sitt SMI-kast tar endast halv skada.

På bänkarna finns ytterligare en flaska med syra, tre autoinjektorer (en regen 1 och två med en drog som får IMM att glömma allt som hänt honom sedan en timme tillbaka). Skåpen innehåller ofarliga kemiska lösningar.

Den avdomnade mannen är en guldvaskare som heter Jerker. Han togs tillfånga för fem veckor sedan, men bortsett från trötthet och svag förvirring mår han bra.

## 28 a och b. Reaktorrum

*5×5 rutor*

*Den tjocka dörren glider upp tyst och ni ser in i ett stort kalt rum som är högt i tak. Belysningen är svag och hela rummet mullrar dovt. Man känner starka vibrationer när man sätter foten på golvet.*

*Mitt i rummet finns ett cirkelrunt schakt med ett tunt metallräcke kring. Mullrandet verkar komma ur schaktet. En smal gång leder in i väggen.*

Schakten är 200 meter djupa och leder rakt ned i reaktorn som förser hotellet med energi. Om man tittar ner ser man en stark blå ljuspunkt som glöder därnere och blå blixtar skjuter ut från schaktväggarna med skarpa knastrande

ljud. En smal stålstege leder ner i schaktet och försvinner i mörkret.

Om man klättrar ner utan skyddsdräkt tar man 1T8 i skada av strålning efter 10 meter, 2T8 efter 20 meter och så vidare.

Gången som leder in i väggen är drygt en meter hög och leder till rum 30. Golvet i den täcks av kablar från reaktorn och var och en som passerar igenom den tar 1T6 i skada av strålning.

## 29. Kontrollrum

*1×4 rutor*

*Ni kommer in i ett smalt rum med fyra stolar framför ett långt tangentbord som täcker väggen framför er. Över tangentbordet finns en lång mörkblå glasruta och på andra sidan skymtar ni ett stort rum.*

*Det finns tre skåp under tangentbordet. En dörr vid sidan av bordet tycks leda ut i det stora rummet. På dörren sitter två skyltar, den ena med ett ord på och den andra med en bild av två män. Den ena mannen har någon slags glasögon på sig och den andra är utan. Mannen utan glasögon är överritad med ett kryss.*

Här är kontrollrummet för mutationsprocessrummet på andra sidan glaset. I skåpen finns det skyddsglasögon och gummihandskar samt en mängd papper med tekniska data. Man bör inte gå in i det stora rummet utan skyddsglasögon eftersom ljuset kan vara skadligt.

## 30. Mutationsprocessrum

*6×8 rutor*

*Rummet har en dov, blinkande belysning. Ni befinner er på en smal golvremsa och resten av rummet täcks av en bassäng med mörkt vatten. På andra sidan av bassängen finns en likadan golvavsats som den ni står på. Mitt i bassängen finns en plattform med en metallkur som har två öppningar. En smal bro leder ut till plattformen från vardera golvavsats.*

I detta rum bestrålades människor med olika radioaktiva strålar för att olika mutationer skulle uppstå. Om någon av rollpersonerna ställer sig i kuren stängs dörröppningarna plötsligt för av ett osynligt kraftfält och hela rummet börjar blinka i ett rött kraftigt sken. En högtalarröst uppmanar alla utanför kuren att omedelbart lämna rummet och efter en stund börjar broarna dras in. Det mörka vattnet börjar koka och blixtar skjuter upp ur det. Plötsligt tycks all energi riktas mot kuren och den omsluts av ett kraftfält.

Tyvärr har anläggningen stått orörd så länge att den inte längre fungerar som den skall. Plötsligt blir det kortslutning, det blixtrar till och allts släcks i rummet. Broarna fungerar dock fortfarande och skjuts sakta ut emot plattformen igen.

Den som står i kuren har blivit ordentligt bestrålad och SL slår 1T10 för att se vad resultatet blivit.

1–5. Rollpersonen är medvetslös men vaknar efter 4 SR. Han/hon har fått förmågan att en gång om dagen låta en stark elektricitet strömma ut från händerna. Elektriciteten gör 2T6 i skada om man håller i någon.
6–9. Rollpersonen är medvetslös och vaknar om 20 SR. Hans händer är ständigt starkt elektriskt laddade och gör 1T6 i skada så fort de nuddar någon, både rollpersonen och den han tar i med händerna tar skada (plasthandskar rekommenderas).
10. Rollpersonen är död.

På andra sidan vattnet ligger ett ID-kort typ III på avsatsen. I södra väggen finns en dold springa som öppnar en hemlig dörr om man sticker in kortet i den.

## 31. Hemligt rum

*5×7 rutor*

*Det mörka utrymmet tänds när ni kommer in. Det enda som finns härinne är en glänsande metallkur av samma slag som fanns under sammeten i lådorna som Morgan använde i sin föreställning. På golvet bredvid syns märken efter två liknande kurer. En mörk gång leder in i väggen.*

Kuren är en teleporteringsmaskin. Om de bägge andra maskinerna tidigare förstörts så upplöses man om man stiger in i den här kuren och använder den.

Gången är drygt en halv kilometer lång och leder ut till bunkern utanför stålstängslet i dalen.

## 32. Bunkern

*5×7 rutor*

*Efter 5 minuters promenad slutar gången tvärt och en smal metallstege leder upp till en lucka i taket. När ni öppnar den ser ni ett rum med en small gång mitt i.*

*Gången leder fram till ett tangentbord i andra änden av rummet och på varje sida om den leder fem trappsteg upp till två långa avsatser. På varje avsats står ett skrämmande antal stridsrobotar uppradade och stirrar på er med tomma fasettögon. Ni känner er lätt nervösa.*

Stridsrobotarna är avstängda och ofarliga. Det finns 50 stycken och de har inga granater. Bland knapparna på tangentbordet finns en som öppnar hela väggarna i norr och söder och en som är rödlysande som bär beteckningen "självförstöring". Trycker man på den bränns robotarnas alla kretsar inifrån och rummet rökfylls.

## 33. Fångcentralen

*6×6 rutor*

*Den bastanta ståldörren glider in i väggen och ni ser in i ett åttkantigt rum med en halvcirkelformad disk på en låg plattform. Tre cirkel-*

*runda gångar leder in i väggarna och små trappor leder upp till gångöppningarna.*
*I rummet finns fyra muterade hyenor som genast anfaller er.*

Gångarna leder till fångcellerna. Hyenorna är beväpnade med flintlåspistoler 15mm och har 30% träffchans. De har härdade läderbrynjor och alla har mutationen Huggtänder. De har 10 KP vardera.

I disken finns en bildskärm som bevakar rum 19 D och det är 90% chans att rollpersonerna har blivit sedda (och därmed har hyenorna kunnat förbereda sig).

Hyenorna har endast en nyckelstång som öppnar alla celldörrar.

### 34. Cellerna

*1 1/2×2 rutor*

*Celldörren sugs upp i taket när ni använder nyckelstången och ni tittar in i en trång cell. Den enda möbeln i rummet är en brits av vit plast. Väggarna är täckta av mjuk, vit plast.*

Förr förvarades de brottslingar som skulle användas till experimenten här. Nu har psimutanterna sina kidnappade offer i några av dem.

**Cell A:** tom.

**Cell B:** tom.

**Cell C:** här sitter skogshuggaren Falco. Han har ännu inte givit upp chansen att fly och när rollpersonerna öppnar dörren kastar han sig över dem i tron att de år fångväktare. Han har STY 18 och 40% i stridskonst/självförsvar.

**Cell D:** tom.

**Cell E:** Freja, guldgräverska. Hon ser på rollpersonerna med en torr min och frågar om det är dags för "träning" nu igen.

**Cell F:** Mordan, skogsman, helt utmattad efter fyra timmars "träning".

**Cell G:** tom.

**Cell H:** Elmor, skogskvinna, muterad antilop som ligger och sover när rollpersonerna kommer.

**Cell I-L:** tomma.

## Lista över rollpersonernas motståndare

Alla psimutanter har 15 KP och deras grundchans att träffa är 30% med alla vapen. De har 60% SMI-kast och deras grundvärden varierar från person till person. SL kan själv slå fram deras grundvärden eller använda följande mall för en typisk psimutant:

STY 7, INT 15, PER 12, STO 8, FYS 7. Den mentala styrkan finns angiven för varje psimutant i listan.

Alice, klonerna, är i grunden samma person och alla kopior har samma värden. Alice har 29 KP och 30% grundchans på alla vapen. Hennes grundvärden är STY 11, INT 17, PER 18, STO 14, FYS 15, MST 12. Hon behärskar dessutom en numera avglömd variant av karate som

| Namn och nr | Vapen | Rustning | Mutationer | |
|---|---|---|---|---|
| Rakel, psi 1 | Laserpistol | – | Viljekontroll, Väderkontroll | 17 |
| Jonatan, psi 2 | Revolver .32 | – | Teleport, Väderkontroll | 16 |
| Marion, psi 3 | Revolver .32 | – | Förvirra, Väderkontroll | 17 |
| Landon, psi 4 | Revolver .45 | – | Skapa rädsla, Väderkontroll | 18 |
| Janice, Alice 1 | Maserpistol | – | – | 12 |
| Rebecca, Alice 2 | – | – | – | 12 |
| Veronica, Alice 3 | – | – | – | 12 |
| Psi 5 | Autopistol .32 | – | Regenerera, Kontrollera Djur | 18 |
| Psi 6 | Autopistol .32 | – | Mentalt Anfall, Levitation | 17 |
| Psi 7 | – | – | Dödsknäpp, Kraftfält | 16 |
| Emdor, psi 8 | Infrapistol | – | Illusioner, Telekinesi | 18 |
| Alice 5 | Revolver .32 | – | – | 12 |
| Alice 6 | Revolver .32 | – | – | 12 |
| Alice 7 | Revolver .32 | – | – | 12 |
| Psi 9 | Laserpistol | Läder | Intuition, Kraftfält | 15 |
| Makron, psi 10 | Gyrojet .38 | Special(8 KP) | Illusioner, Skapa Rädsla | 18 |
| Psi 11 | Revolver .32 | – | Mental sköld, Intution | 16 |
| Psi 12 | Revolver .38 | – | Koncentration, Mentalt Anfall | 17 |
| Alice 8 | – | – | – | 12 |
| Alice 9 | Revolver .45 | – | – | 12 |
| Psi 13 | Infrapistol | Härdat läder | Viljekontroll, Förbränning | 17 |
| Psi 14 | Autogevär 4.85 mm | Härdat läder | Mentalt Anfall, Förvirra | 17 |
| Psi 15 | Autogevär 4.85 mm | Härdat läder | Skapa Rädsla, Kraftfält | 17 |
| Psi 16 | Revolver .38 | Härdat läder | Förbränning, Empati | 16 |
| Psi 17 | Revolver .38 | Härdat läder | Levitation, Intution | 16 |
| Psi 18 | Revolver .38 | Härdat läder | Koncentration, Spådom | 16 |
| Psi 19 | – | – | Teleport, Empati | 18 |
| Alice 10 | Revolver .38 | – | – | 12 |
| Alice 11 | Revolver .38 | – | – | 12 |
| Psi 20 | – | – | slut för dagen | 16 |
| Psi 21 | – | – | Regenerera, Spådom | 17 |

Följande personer har ID-kort typ II: Psi 1, Psi 7.
Följande personer har ID-kort typ III: Psi 10, Psi 18, Psi 20.
Följande personer har ID-kort typ IV: Psi 8, Alice 11.

gör 2T6 i skada varje gång hon träffar med en spark eller ett slag, hon har 50% chans att träffa. Alice talar "de gamlas språk" flytande men bryter lätt på det nutida språket. Hon är inte immun mot sanningsdroger, som psimutanterna är, men hennes kopior i staden vet inte var någonstans i bergen som hotellet ligger eftersom psimutanterna fört dem till Hardin nyuppväckta med förbundna ögon.

Alice är lojal mot psimutanterna och har gått med i Hjärnringen.

Emdor, psimutant 8, representerar Hjärnringens egentliga huvudkvarter. Han är klädd i en grå uniform och talar snorkigt.

Emdor utsändes till Imperator från högkvarteret med ett ID-kort på regeringsnivå. Med hjälp av ID-kortet kunde stridsrobotarna programmeras om inför anfallet mot staden. En budbärare från högkvarteret har dock redan tagit tillbaka kortet dit.

Makron, psimutant 10, är deras ledare. Makron är en gammal man med sprucken stämma och grått hår. Hans ena öga är borta och ersatt med en blå liten kristallkula. Kulan är hypnotisk och om han lyckas fånga motståndarnas blick ökar hans chans att lyckas med en mst/mst-mutation med 20%.



## Avslutning

Nu har rollpersonerna förhoppningsvis besegrat fienden och kan återvända till Nordholmia för att inkassera belöningen. Det ingår givetvis i uppdraget att de skall lämna tillbaka pengarna från godsen. Frestas spelarna att låta sina rollpersoner sticka med pengarna istället för belöningen finns fångarna och Vackre Jean som vittnen och rådmästaren sätter ut en efterlysning med belöning på rollpersonernas huvuden. SL bör isåfall låta ett par skickliga prisjägare ta upp jakten på rollpersonerna och straffa dem för deras synder.



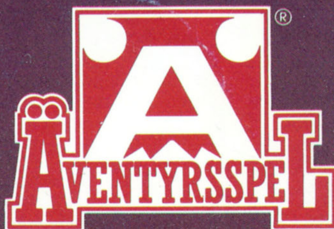
Avkoppling?
Komfort?
Storslagen natur?

# HOTELL IMPERATOR!

Nordholmia är i fara. Stadens gods blir förstörda av en okänd mäktig fiende och borgmästaren vänder sig i panik till rollpersonerna om hjälp. Under äventyrets gång uppdagas en stor komplott som kan påverka hela Pyri-samfundet!

Rollpersonerna ställs inför ett detektivproblem som leder till otaliga faror, först i staden Nordholmia och därefter i det antika hotellet Imperator. Stor skicklighet krävs av spelarna som dessutom bör ha erfarna rollpersoner.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till MUTANT för att ha glädje av äventyret.




ART. NR. 04-302